Nowe działy: Rynek i Multimedia

GAMBLER CD 9/97

ISSN 1427-0307 Indeks 321753
Cena 9 zł 99 gr

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

CD

NUMER 9/97

108 stron!

Nagrody redakcji

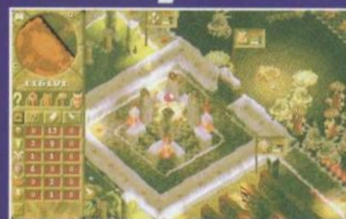
Gra miesiąca, Wyróżnienie i Eureka

Gambleriada Jesień '97

Wypełnij kupon zgłoszeniowy!

GRA MIESIĄCA:

Dungeon Keeper

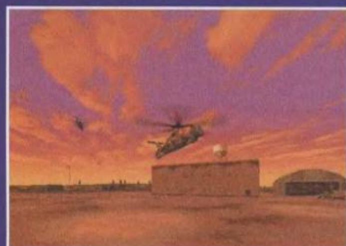


WSZYSTKO O GRZE:



WSZYSTKO O GRZE:

Comanche 3



Axelerator

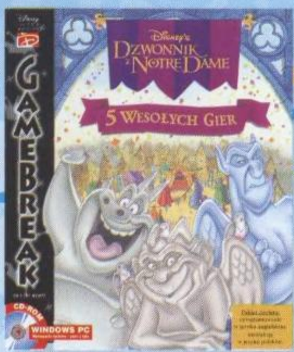


Rewia Gwiazd

Disney INTER ACTIVE

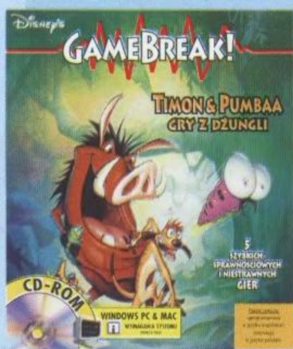
Baw się i ucz w magicznym świecie Disney'a

CD-ROMy z waszymi ulubionymi bohaterami dostępne w sieci OPTIMUS ®



Dzwonnik z Notre Dame GameBreak -5 Wesołych Gier

Kolekcja 5 gier zainspirowanych wspaniałą animowaną produkcją filmową Dzwonnik z Notre Dame. Wesołe trio Victor, Hugo i Laverne poprowadzą Cię przez 5 gier, których akcja rozgrywa się na Festiwalu Błaznów. Program pozwala na interaktywny kontakt z zabawnymi bohaterami; zawiera 8000 klatek oryginalnej animacji Disneya, opcję gry dla dwóch graczy, zróżnicowane stopnie trudności, niepowtarzalną muzykę, ponad 50 postaci.*Instrukcja w języku polskim.



Timon and Pumba GameBreak - Gry z Dżungli

Nie mająca szacunku dla nikogo, komediowa para z Króla Lwa - Timon i Pumba, na których postępowanie wpływają gracze, starając się jednocześnie uzyskać jak najlepszy wynik w grze.
Produkt powstał w kooperacji Disney Interactive oraz 7th Level Inc. i zawiera: 5 wspaniałych gier arkadowych, urozmaicony dźwięk i efekty specjalne.
*Instrukcja w języku polskim.



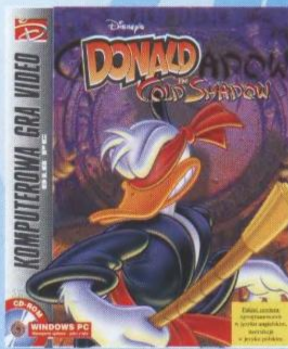
Toy Story - Animowana Bajka

Program pozwala wziąć udział w dzikich przygodach Buzz'a, Woody'ego i reszty gangu z Toy Story. Zawiera 15 scenerii w trójwymiarowej przestrzeni odzwierciedlonej za pomocą wspaniałej grafiki. Wiele niespodzianek i gagów, wesołe sceny których nie było w filmie. 3 poziomy trudności, 5 ekscytujących rodzajów działania.
*Instrukcja w języku polskim.



Toy Story Komputerowa Gra Video na PC

Oparta na 16-bitowej grze pozwala Ci na poruszanie Woody'm.: skakanie, bieganie, nurkowanie w 17 sceneriach. Zawiera ponad 40 godzin zróżnicowanej, wielopoziomowej gry; możliwa jest gra z perspektywy Woody'ego lub prowadzenie go w wyścigowym samochodzie, doskonała animacja i cyfrowy dźwięk, zróżnicowany poziom trudności, grafika 3D.
*Instrukcja w języku polskim.



Donald in Cold Shadow Komputerowa Gra Video na PC

Przygody Maui Mallard'a - Detektywa Kaczki. Gracze stają twarz w twarz z szalonymi piratami, kaczkami-zoombie i innymi równie nieprzyjemnymi stworami.
Zawiera: ponad 50 godzin szybkiego grania; walk ninja wymagających wielkiej wprawy. Unikalny sposób kontroli ruchów - nabywanie nowych zdolności podczas gry. Wspaniały, bogaty styl animacji, oryginalna muzyka, niezwykły humor, możliwy wybór trudności gry.
*Instrukcja w języku polskim.



DYSTRYBUCJA W POLSCE
OPTIMUS ®

Więcej informacji:
OPTIMUS ® ul. Nawojowska 118, 33-300 Nowy Sącz
tel. 0-18 43-77-97

Spis ogłoszeń

Stąd do wieczności

Ostatnie wstępniaki pisałem w tonie melancholijno-moralizatorskim, czego mi zresztą Czytelnicy (jak zwykle surowi, choć życzliwi) nie omieszkali wytknąć. Uwagi dotyczyły zwłaszcza sprawy osławionego Carmageddona i kwestii brutalności w grach. Zawarte w Waszych listach i wypowiedziach argumenty skłoniły mnie zresztą do ponownego zastanowienia się i w efekcie - rewizji (tylko w szczegółach) mojego poglądu. Efekty owego procesu myślowego będziecie mogli zaobserwować (podziwiać?) w następnym numerze, w którym wreszcie ukaże się recenzja gry Carmageddon - opóźniona właśnie ze względu na tło sprawy.

Tym razem zrezygnuję z filozoficznej pozy i przypomnę sobie o obowiązkach gospodarza, prezentującego Czytelnikom nowy numer pisma. Oto bowiem po fali zmian, jaką przeszliśmy na początku roku, przyszedł czas na uspokojenie i sprawdzenie, jak „nowa, lepsza formuła" sprawdza się - używając języka telewizyjnych reklam - „w praniu". Wnikliwe rozpatrzenie Waszych głosów i ocen zaowocowało szeregiem zmian, które wdrażamy od tego numeru.

Najistotniejsza to wprowadzenie (pomysł stosowany w zachodnich, a ostatnio także rodzimych pismach) tytułów Gra miesiąca oraz Wyróżnienie. Pomoże to Wam w wyborze tych najciekawszych, najlepszych gier, na które warto wydać pieniądze. Nam zaś pozwoli utrzymać w ryzach system ocen, który po zimowej „denominacji" jakby wymknął się spod kontroli i pojawiły się w nim pierwsze objawy „inflacji". Praktykom tym raz na zawsze mówimy „nie".

Przy tej okazji postanowiliśmy także przedstawić Wam zupełnie oryginalne i nowe, choć nie tak prestiżowe, wyróżnienie Eureka! za innowacyjność. Jest to nawiązanie do kategorii „pomysł", którą stosowaliśmy w starym systemie ocen Gamblera. „Eureka!", okrzyk radości, jaki Archimedes wydał w kąpieli po odkryciu słynnego prawa, w naszym wypadku jest raczej okrzykiem rozpaczy, tęsknoty za odrobiną oryginalności w światku gier, gdzie co drugi program jest klonem Dooma bądź C&C, a engine Quake'a ma zastosować coś z 5 rozmaitych tytułów. Warto więc uhonorować produkcje, które - tak jak w tym numerze Three Dirty Dwarves - nie są megahitami (albo nawet nie są udane), ale ich autorzy zrealizowali oryginalny pomysł.

W ramach zmian witamy też rubrykę Rynek, w której będziemy Was informować na bieżąco o wszystkich najważniejszych wydarzeniach. Rodzimi dystrybutorzy oprogramowania coraz częściej organizują najrozmaitsze akcje promocji czy przeceny, co w naszych warunkach, gdy gry są drogie, jest rzeczą istotną, zaś informacje na ten temat po prostu nie docierają do Was - klientów. Mam więc nadzieję, że trochę Wam pomożemy.

Kolejna zmiana to usankcjonowanie istnienia w ramach działu Recenzji kącika multimediów. O najważniejszych tytułach multimedialnych, edukacyjnych, growo-edukacyjnych (tzw. edutainment) czy dziecięcych będziemy Was informować na bieżąco. Na stałe pojawia się też dział Hardware, gdzie będziemy regularnie omawiać nowości w dziedzinie sprzętu.



Oczywiście, nowe działy nie zabrały miejsca poświęconego grom. Jak widzicie, objętość Gamblera wzrosła do 108 stron i, powiem Wam w sekrecie, wszystko wskazuje na to, że na tym się nie skończy. Oczywiście, wzrost objętości nie wpłynął na podwyższenie ceny Gamblera. Tacy już jesteśmy nieznośni.

Zresztą, mamy jeszcze w zanadrzu kilka nowych pomysłów. W najbliższym numerze pojawi się m.in. stały felieton jednej z najsłynniejszych i najbardziej zasłużonych dla branży postaci, Marcina „Borka" Borkowskiego, wieloletniego Naczelnego śp. Top Secret. Przyznam, że jeszcze nie czytałem premierowego wystąpienia Borka, ale rzucę się na nie pierwszy, gdy tylko trafi do redakcji. Wiele się od Marcina nauczyłem (zresztą nie ja jeden w Gamblerze) i po dziś dzień pozostaje on dla mnie Autorytetem przez duże A. Wie bardzo dużo i znakomicie pisze.

Z niecierpliwością oczekuję Waszych opinii na temat zmian oraz sugestii dalszych rozwiązań. Rynek się zmienia, Czytelnicy też, więc i proces doskonalenia pisma nigdy nie będzie miał końca. W Wielkim Świecie całkowite przeprojektowanie pisma następuje zazwyczaj co półtora roku...

Alex

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
WRZESIEŃ 1997

Gambler Numer 9 (46), rok piąty
Nakład: 35 000 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Gambler CD Numer 9
Nakład: 45 000 egz.
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

Wydawca: Grzegorz Eider
Redaguje kolegium: Grzegorz Eider
Elżbieta Jaworska (sekr. redakcji)
Przemysław Jędrzejczyk (strony WWW)
Piotr Kakiet (red. graficzny)
Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek)
Piotr Moskal (News)
Rafał Orłow (CD-ROM Manager)
Jacek Piekara (Publicystyka, Gambler Serwis, Listy do redakcji)
Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., Tete, Temat numeru)
Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy)
Współpracownicy: Krzysztof Czulec
Jacek Ilczuk
Wiktor Kozłowski
Paweł Pilarczyk
Kamil Ruszkowski
Marcin Wichary
Tadeusz Zieliński

Autorzy: Tomasz Czulec
Mariusz Gabryś
Jakub T. Janicki
Kornel Kulisiewicz
Lech W. Piotrowski
Łukasz Skawiński
Tymoteusz Tchórzewski
Projekt graficzny (layout): Piotr Kakiet



Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców



Adres Redakcji: 00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl
Elektroniczne łamanie: Piotr Kakiet
Redakcja techniczna: Jolanta Balcer
Korekta: Jolanta Jamiołkowska
Projekt graf. okładki Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę: © Jacek Kopalski

Biuro ogłoszeń: tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Małgorzata Sendela (kierownik biura)
Elżbieta Szmyt
Ewa Wiewiórska
Biuro pracuje w godz. 8.00 - 19.00

Dział Marketingu i Sprzedaży Konrad Kleczkowski

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia: *rastrem stochastycznym* ReflexBIS: 03-748 Warszawa, ul. Białostocka 11, tel./fax 619 98 61

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o. 64-920 Piła ul. Okrzei 5

WWW.http://www.lupus.waw.pl/gambler

Szulerphone, czyli dyżury redakcji, zawsze w środę 14.00 - 16.00

NA PŁYCIE

Warlords 3: Reign of Heroes

Nieznajomość gry Warlords powinna być uznana za plamę na honorze każdego zapalonego stratega (a on sam spalony na stosie). Oto przed Wami trzecia – jeszcze bardziej rozbudowana, z dopieszczoną oprawą graficzną – część tej, zaliczanej do klasyki, strategii fantasy.

Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM, DirectX 3.0



X-Wing vs. TIE Fighter



Ta gra stała się sławna, zanim jeszcze weszła na rynek. Chyba więc nie muszę pisać, o czym jest. Grafika SVGA oraz wykreowane w studio efekty dźwiękowe czynią z programu niezły kąsek dla miłośników Gwiezdnych Wojen. (Opis – str. 98.)

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DirectX 3.0

Red Baron (pełna wersja)



Słynny niegdyś symulator, pozwalający zasiąść za sterami maszyn z I wojny światowej, pracujący w 16 kolorach. Możemy robić karierę (od początku wojny) lub uczestniczyć w wielu misjach historycznych, m.in. w pojedynkach z asami lotnictwa.

Minimalne wymagania: 286, 1 MB RAM

F-16 Fighting Falcon



Bardzo ładnie prezentujący się symulator. W pełnej wersji możemy latać nad Izraelem, Cyprem i Koreą – w wersji demonstracyjnej tylko nad tym ostatnim terenem. Autorzy postawili przede wszystkim na realizm – jak zwykle, mnóstwo klawiszy i ich kombinacji do zapamiętania.

The Curse of Monkey Island



Dłuuuuuuugo oczekiwana kontynuacja gry przygodowej, należącej już do klasyki tego gatunku. Dwie pierwsze części polecam nawet tym, którzy na co dzień nie lubią przygodówek. Czy autorom udało się zachować zabawną i przepełnioną humorem atmosferę? Częściową odpowiedź na to pytanie odnajdziecie, odpalając demko – niestety, ma ono limit czasowy.

Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM, DirectX 3.0

Wszystkie gry w wersji playable

Birthright: The Gorgon's Alliance

Nowa wersja demonstracyjna tej – oczekiwanej przez wszystkich fanów strategii – gry z elementami fantasy.



Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM

Carmageddon

Wyścigi samochodowe w grafice VGA. Gracz kontroluje samochód, patrząc z góry od tyłu. Za wykonywanie ewolucji można uzyskać specjalne premie, podobnie jak za „artystyczne rozjeżdżanie przechodniów". Wersja demonstracyjna ma limit czasu.

Minimalne wymagania: P90, 8 MB RAM



Encyklopedia 1000-letniego Gdańska

Demo kolejnej encyklopedii zagościło na naszej płytce. Tym razem mamy okazję poznać różne fakty z historii Gdańska. Pełna wersja programu zajmuje dwie płyty CD-ROM i zawiera: około 400 stron tekstu, ponad 2000 zdjęć w wysokiej rozdzielczości, 15



filmów, 6 godzin czytanego przez lektora tekstu oraz 2 godziny muzyki.

FIFA Soccer Manager

Pierwszy menedżer piłkarski wydany przez EA Sports, potentata na rynku gier sportowych. Na środowisko gry składa się m.in. ponad 7500 piłkarzy, każdy opisany 29 współczynnikami. Oprawę graficzną wzbogaca ok. 120 różnych animacji, przedstawiających przebieg spotkań. W wersji demonstracyjnej można rozegrać 8 kolejnych meczów w dowolnej lidze z Wysp Brytyjskich. Pełna wersja pozwala prowadzić zespoły z Niemiec, Włoch, Francji, Anglii i Szkocji.



Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM

Front Page Sports: Baseball Pro '98

Najbardziej realistyczne, jak do tej pory, odzwierciedlenie gry w baseball. W Polsce gra jeszcze mało popularna, ale na Zachodzie, a szczególnie w Stanach Zjednoczonych, bijąca rekordy popularności.



Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM, DirectX 3.0

Gooch Grundy's X-Decathlon

Jeśli myślicie już o rzucie oszczepem, skoku w dal i biegu na 100 m to znajdźcie sobie inną grę. Tu wszystkie dyscypliny są... pokręcone. Na swojego bohatera możemy wybrać m.in. kangura o zszarganych nerwach czy pierwszego w świecie wyedukowanego goryla. Są też „zwykli" ludzie.



NBA Jam Extreme

Kolejna na naszym krążku gra w koszykówkę. Tym razem na pochwałę





wipEout 2097

Wyścigi na czas pojazdami przyszłości. Wersja demonstracyjna obsługuje karty wspomagające technologię Direct3D (choć nie jest to konieczne) – wymaga ich pełna wersja gry.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DirectX 3.0



DDTpack #19

DDTpack – edycja dziewiętnasta, uaktualniona do numeru 8/97 Gamblera. Zgodnie z Waszymi postulatami, na płytce znajduje się DDTpack w formie rozpakowanej – tzn. nie musicie go instalować na swoim twardym dysku.

TeTepack #19

TeTepack – wydanie dziewiętnaste, zawierające wszystkie Tipsy & Tricki oraz rozwiązania opublikowane do numeru 8/97 Gamblera włącznie. Podobnie jak DDTpack, TeTepack znajduje się na płytce w formie rozpakowanej – tzn. nie musicie go instalować na swoim twardym dysku.





zasługuje dobry engine 3D. Do dyspozycji 29 drużyn zawodowej ligi NBA i 170 koszykarzy. Każdy z nich ma odrębną statystykę umiejętności, opracowaną na podstawie rzeczywistych danych.



Nitro Racers

Wyścigi samochodowe. Atmosfera podobna do panującej w Micromachines czy Death Rally. Gracz kieruje wozem z dużej odległości, w bardzo ładnie wyrenderowanej scenerii.



Pandemonium

Na pierwszy rzut oka – zwykła zręcznościówka. Jednak wzbogacona w efekty 3D staje się miła dla oka – mamy nawet cieniowanie Gorauda! Uwaga: demo to w praktyce dwie wersje. Gra obsługuje karty 3Dfx – jeśli taką posiadacie, musicie zaznaczyć to podczas instalacji. Potem, aby zmienić wersję programu, należy go ponownie zainstalować.



PGA Tour Pro

Gra w golfa oddająca w każdym, najdrobniejszym nawet szczególe niuanse tej elitarnej rozrywki. Całość, zaopatrzona w rewelacyjną, fotorealistyczną grafikę, zasługuje na najwyższe uznanie. Gra raczej dla profesjonalistów.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DirectX 3.0



Safecracker

Gra przygodowa z ładną grafiką. Twoje marzenie się spełniło. Nie dość, że zostałeś agentem ochrony jednego z najbogatszych ludzi na świecie, to teraz masz szansę zostać szefem ochrony. Niestety, musisz dowieść swojego zaangażowania i wykazać się zdobytym doświadczeniem, przebywając skomplikowaną i trudną drogę.



Minimalne wymagania: 486DX66, 8 MB RAM, DirectX 3.0

Sand Warriors

Zręcznościowy symulator 3D. W tło akcji wpleciono elementy z czasów starożytnego Egiptu oraz efekty futurystycznej supertechnologii. Dwie nacje walczą ze sobą o prawo do przetrwania na umierającej planecie Tawy. Nagroda za zwycięstwo? Nowa technologia, dająca możliwość kolonizacji tej pustynnej planety.



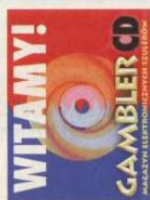
Minimalne wymagania: 486DX50, 16 MB RAM

Slam 'N Jam

Koszykówka. Zaletą gry jest przede wszystkim dynamiczna kamera, dokładnie pokazująca rozgrywający się pojedynek pięciu na pięciu.



Minimalne wymagania: 486DX66, 16 MB RAM



Kącik minimum

Kolejna porcja programów, z których część wymaga do uruchomienia zaledwie procesora 386. W tym miesiącu niekwestionowanym hitem kącika jest trylogia role–playing, Yendorian Tales (patrz screen poniżej). Recenzowana w Gamblerze druga część owej trylogii dostała wysokie noty.

Większość zawartych w kąciku programów należy do kategorii SHAREWARE, określanej jako try–before–you–buy–it, tzn. autor udostępnia na próbę ograniczoną wersję



swojego programu, aby potencjalny nabywca mógł się przekonać, czy warto ten program kupić.

Kącik techniczny

- Sterowniki DirectX dla Windows 95 wersje 2.0, 3.0, 3.0a.
- Bogata kolekcja poprawek do gier.
- Niezbędne programy narzędziowe.



Kącik 3D

Kolejny miesiąc bicia rekordów przed nami. Ponad 30 MB towaru! Dla miłośników konwersji deathmatchowych nowa wersja PainKeep oraz świetna Defusion. Pamiętacie jeszcze demko Quake Rally? Dzisiaj zagracie w pełną wersję tych wyścigów. QUARK, bardzo rozbudowany edytor, zapewni kilka bezsennych nocy wszystkim adeptom „Wydziału Architektury Quakowej". Katalog README zawiera pliki i informacje potrzebne, aby wziąć udział i wygrać w jesiennym Turnieju Quake'a na Gambleriadzie. Na koniec dwa ciekawe filmy w katalogu MOVIES. Aż boję się pomyśleć, co będzie za miesiąc :)



Kącik muzyczny

Kolejny kącik muzyczny z twórczością naszych czytelników. Tym razem prezentujemy utwory Rafała Krawczyka.



NA PŁ

Wszystkie gry w wersji playable

Tomb Raider 2

Po dość długim okresie plotek i niedomówień firma Eidos nareszcie oficjalnie ogłosiła plany wydania drugiej części przeboju Tomb Raider. Będziemy więc mieli okazję ponownie spotkać Larę Croft, uroczą bohaterkę gry. Uzbrojona w nowe śmiercionośne zabawki Lara przemierzać będzie kolejne labirynty i podziemia w poszukiwaniu zaginionych skarbów i złych ludzi. Na uwagę zasługują zupełnie nowe lokacje (np. miasto



– na screenie). Podobno poprawiony został light sourcing oraz zwiększono możliwości interakcji z otoczeniem. Termin: koniec 1997. Producent: Eidos. Platforma: PSX, PC CD-ROM. (frogger)

Czar podniebnych ewolucji

Longbow 2

Pierwsza część tego symulatora zdobyła sporą popularność kilka miesięcy temu. Dzięki dużej liczbie nowych elementów, Longbow 2 ma szansę powtórzyć sukces poprzednika.



Nacisk w grze położony jest przede wszystkim na opcje multiplayer. Gracze mogą latać zarówno w teamach, jak i walczyć przeciwko sobie. Dodano nowe maszyny – np. pojawiły się Kiowa i Blackhawk. Longbow 2 ma też generator kampanii, dzięki któremu uzyskasz pewność, że nie trafi Ci się dwa razy ta sama misja. Poprawiona została, i tak już dobra, grafika gry. Ciekawe, jak te wszystkie zmiany wpłyną na wymagania... Termin: koniec 1997. Producent: Electronic Arts. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Nuclear Strike

Najpierw był Desert Strike. Potem Jungle Strike. Następnie Soviet Strike. A już niedługo ukaże się kolejna część cyklu pod tytułem Nuclear Strike. Na czym będzie polegać, nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Niezwyciężony mały helikopterek produkcji USA po raz kolejny będzie dawać wycisk wszystkim wrogom narodu. Podobnie jak w poprzednich częściach, w niektórych misjach będziemy mogli kontrolować inne poja-



zdy, np. czołg, Harrier lub poduszkowiec. Od poprzednich „strajków" NS ma się odróżniać m.in. fotorealistycznie oddanym terenem, nad którym będziemy latać. Termin: koniec 1997. Producent: Electronic Arts. Platforma: PSX. (frogger)

X-Fighters

X-Fighters to bardzo nietypowy symulator lotniczy osadzony w czasach II wojny światowej. Nietypowy dlatego, że daje graczowi możliwość projektowania własnych maszyn! W trakcie rozgrywki można zbudować własne myśliwce, uży-



wając elementów dostępnych w danym czasie. Jeżeli nie czujesz się na siłach jako konstruktor, możesz sobie wybrać maszynę spośród kilkunastu mało znanych samolotów z II wojny światowej. Gdy już zdecydujesz się, jaki samolot będziesz pilotował, przed Tobą kampania, w której przekonasz się, czy Twoje wynalazki są w stanie zmienić bieg historii. Termin: koniec 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Konkurs Warhammera

15 lipca upłynął termin przyjmowania odpowiedzi na Warhammerowski konkurs opublikowany w Gamblerze 6/97. Spośród wielu czytelników biorących udział w konkursie zostało wybranych pięć osób, które otrzymają nagrody. Oficjalne wyniki oraz wykaz przyznanych nagród (w miarę możliwości, zgodnie z oczekiwaniami zwycięzców) podamy w numerze październikowym. Nagrody zostaną następnie rozesłane pocztą . (frogger)

Zagadki Lwa Leona

Leryx Longsoft zapowiada na 15 września kontynuację Lwa Leona. Po przeżyciu wielu przygód Lew Leon postanowił odpocząć i zająć się rozwiązywaniem zagadek. W grze biorą udział te same postacie, co w części pierwszej, ale jeszcze ładniej narysowane i lepiej animowane. Grafika prezentuje się wspaniale – 65 tys. kolorów plus dwa plany graficzne dające wrażenie głębi.



Łamigłówki łączą się w fabularną całość i wykorzystują prawa fizyki. Gracz poznaje ich działanie na praktycznych przykładach, więc zabawa ma charakter edukacyjny. Czekamy. Termin: wrzesień 1997. Producent: Leryx LongSoft. Dystrybutor: Optimus Bis. Platforma: PC CD-ROM. (Hombre)



Ahoj, przygodo!

Mask of Eternity

Ósma część cyklu King's Quest. Bohaterem gry jest Connor, syn rybaka. Musi usunąć klątwę, która zamieniła mieszkańców krainy w kamień. Aby dowiedzieć się, kto jest sprawcą zła i



dlaczego on sam został oszczędzony, Connor będzie musiał rozwiązać mnóstwo zagadek i odszukać cztery części legendarnej Maski Wieczności. I tym razem autorką scenariusza jest Roberta Williams, współwłaścicielka firmy Sierra. Nowością jest fakt, że Mask of Eternity ma w pełni trójwymiarowe środowisko. Termin: koniec 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Riven

Długo oczekiwana druga część gry Myst już niedługo zawita na półki sklepowe. Dołączymy w niej do Atrusa, poszukującego swej zaginionej żony, Catherine. Podobnie jak część pierwsza, Riven wyróżniać się będzie piękną, renderowaną grafiką. Powiększono obszar, po którym można się poruszać, wzrosły też możliwości interakcji z innymi posta-



ciami w grze. Sam scenariusz będzie podobno dłuższy i bardziej wciągający niż w części pierwszej. Oprócz samej gry na płytce znajdzie się też ponad 40 min nastrojowej muzyki. Termin: koniec 1997. Producent: Acclaim. Platforma: PSX, PC CD-ROM. (frogger)

Zork: Grand Inquisitor

Kolejna, ósma już część słynnego cyklu Zork trafi do rąk wielbicieli serii jeszcze przed końcem roku. Tym razem wcielisz się w postać młodego bohatera,



który zdecydował się walczyć z tyranią Wielkiego Inkwizytora, trzęsącego całą krainą. Inkwizytor zabronił używania magii, aby móc lepiej kontrolować ludzi. Jeżeli chcesz pomóc obywatelom Zorku, będziesz musiał odnaleźć członków tajnego ruchu oporu i z ich pomocą znaleźć sposób na obalenie Inkwizytora. Podobnie jak poprzednie części, Zork: GI wyróżnia się znakomitą grafiką w wysokiej rozdzielczości. Termin: koniec 1997. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Fantastic Four

Ta trójwymiarowa gra zręcznościowa w pierwszej kolejności ukaże się na PSX. Głównymi bohaterami są: tytułowa wspaniała czwórka oraz ich odwieczny przeciwnik, doktor Doom. Tym razem doktorek planuje zbudowanie maszyny czasu, która umożliwi mu kontrolowanie ludzi we wszystkich czasach jednocześnie. Ponieważ maszyna wymaga wielu dzi-



wacznych komponentów, doktorek chce, aby nasi bohaterowie je dostarczyli. Liczy na to, że przy okazji wykonywania zadania zginą i problem sam się rozwiąże. Tak więc jeden z komiksowych bohaterów, kierowany przez gracza, będzie przemierzać mnóstwo poziomów w poszukiwaniu części maszyny. Potem czeka nas końcowe starcie z Dr. Doomem. Termin: koniec 1997. Producent: Acclaim. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Batman & Robin

Jak nietrudno się domyślić, gra oparta jest na filmie, który jakiś czas temu mieliśmy okazję podziwiać na ekranach kin. Podziwiać to zbyt mocne słowo, gdyż film (przynajmniej moim skromnym zdaniem) nie był najlepszy. Podobnie jak poprzednie gry o Batmanie, tak i ta będzie zręcznościówką ze śladowymi elementami przygodówki i bijatyki. Zgodnie z nowymi trendami mody, Batman & Robin oferować będzie trójwymiarowe otoczenie i sporo sekwencji wideo. Termin: koniec 1997. Producent: Acclaim. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Sid Meier's Gettysburg

Tytuł brzmi nieźle, prawda? Gra strategiczna przygotowywana przez samego słynnego Sida Meiera – to musi być coś dobrego. I rzeczywiście, na pierwszy rzut oka wygląda całkiem, całkiem. Wprawdzie gier przedstawiających bitwę pod Gettysburgiem było już mnóstwo, jednak ta wyróżnia się dużą liczbą możliwości i ciekawą oprawą. Z wyglądu Gettysburg przypomina skrzyżowanie gry Fields of Glory firmy MicroProse z Universal Military Simulator (wątpię, czy ktokolwiek jeszcze pamięta tę ostatnią). Jednym słowem, jest to produkt dla prawdziwych strategów, nad którym prawdopodobnie będzie



można spędzić niejedną noc. Termin: początek 1998. Producent: Electronic Arts. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Populous 3

Od wydania rewelacyjnej na swoje czasy gry Populous, minęło 8 lat. Pojawiło się mnóstwo gier naśladujących oryginał, rzadko jednak mu dorównujących. Wszystkich amatorów tego typu Simów ucieszy zapewne fakt, że Bull-



frog zapowiedział trzecią część słynnej gry. W pełni trójwymiarowe środowisko oraz zupełnie nowy arsenał atrakcji, które gracz będzie mógł serwować swoim wyznawcom (wśród nich plagi, pożary i armie umarłych). Mieszkańcy rządzonej przez niego planety nie będą już jednakowi. W zależności od wykonywanej funkcji ich wygląd oraz cechy charakteru mają się różnić. Populous 3 oferować będzie grę przez modem lub po sieci do czterech graczy jednocześnie. Termin: koniec 1997. Producent: Bullfrog. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Lords of the Realm 2: Siege Pack

Według oświadczeń Sierry, Lords of the Realm 2 jest najlepiej sprzedającą się grą strategiczną w historii firmy. Nic zatem dziwnego, że w stosunkowo niedługim czasie po jej wydaniu pojawił się pierwszy dodatek. Siege Pack oferuje graczom 10 nowych modeli zamków, 20 nowych map, edytor do tworzenia własnych map oraz specjalny tryb dla osób, które nie lubią się bawić w ekonomię, umożliwiający pomijanie odstępów czasu między bitwami. Zapowiada się wspaniała zabawa, tym bardziej że Lords of the Realm 2: Siege Pack wyposażona



jest w całkiem niezłe opcje sieciowe. Termin: koniec 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Lords of Magic

Fabuła tej nowej gry strategicznej osadzona jest w świecie fantasy (elfy, krasnoludy, smoki itd). Antagonistą jest zły lord Balkoth. Gdy odnalazł starożytny artefakt i zawarł przymierze z plemieniem barbarzyńców, jego moc znacznie wzrosła. Hordy Balkotha bezlitośnie pustoszą krainę za krainą i jeżeli ktoś go nie powstrzyma, świat Urak niedługo w całości znajdzie się pod jego kontrolą.



Lords of Magic łączy elementy czystej strategii (bitwy) z elementami decyzyjno–ekonomicznymi (sojusze, rozbudowa i zarządzanie miastami). Ma rewelacyjną grafikę. Lords of Magic oferuje ponad 80 w pełni animowanych potworów, ponad 160 różnych czarów bojowych. W miarę postępu w grze Twoi dowódcy będą nabierać doświadczenia, a ich umiejętności wzrosną po każdej wygranej bitwie. Bardzo rozbudowane są opcje handlowe – kupować i sprzedawać można wszystko, od czarów aż po całe miasta, oraz opcje dyplomatyczne. Jeżeli wszystkie zapowiedzi zostaną spełnione, będzie to jedna z najciekawszych gier sezonu. Termin: koniec 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Dark Colony

Firma Gametek dość dokładanie wstrzeliła się w ofensywę informacyjną dotyczącą badawczej misji Pathfindera. W jej najnowszej grze strategicznej czasu rzeczywistego, zrobionej zresztą przez znaną z licznych strategii firmę SSI, ludzie (posługujący się robotami) i „szarzy" (Grey – wyposażeni w „broń biologiczną") postanawiają dokładnie zbadać Czerowną Planetę, co oczywiście wywołuje konflikt.



W Dark Colony Mars nie wygląda tak monotonnie i jednostajnie jak na zdjęciach przysłanych przez Pathfindera. Jest z pewnością mniej czerwony, za to dużo brzydszy – można tam spotkać np. las pajęczyn.

W grze wprowadzono rozróżnienie dnia i nocy oraz możliwość chowania się przed ogniem nieprzyjacielskim za przeszkodami terenowymi. Można liczyć na wiele ozdobników, m.in. bardzo udane eksplozje i hektolitry krwi chlustającej z ranionych jednostek. Między misjami można obejrzeć znakomite animacje.

Premiera światowa gry zbiegnie się z premierą polską, a ta będzie połączona ze specjalną promocją, wspieraną przez redakcję Gamblera. Przy zakupie oryginalnej gry będzie można skorzystać z dodatkowej oferty (szczegóły w dziale Rynek na str. 13). Termin: 1.09.1997. Producent: Gametek/SSI. Dystrybutor: L.E.M. Platforma: PC CD-ROM. (Sir Haszak)



Outpost 2: Divided Destiny

Outpost była jedną z pierwszych gier strategicznych wydanych na kompakcie. W swoim czasie cieszyła się sporą popularnością ze względu na ładną grafikę i ciekawe opracowanie. Wszystkich amatorów kosmicznych podbojów uraduje zapewne fakt, że Sierra zajmuje się drugą częścią tej gry. Outpost 2 stanowi połączenie gry decy-



zyjnej w stylu Simów (rozwój ekonomiczny kolonii) ze strategią w czasie rzeczywistym (konflikty zbrojne). Gracz może wcielić się w przywódcę kolonii Eden lub w przywódcę rebelianckiej bazy Plymouth. Dla każdej strony przygotowano po 12 misji. Termin: koniec 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Plague

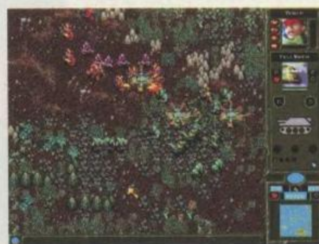
Plague to nowa gra w stylu Command & Conquer (czyli strategia w czasie rzeczywistym) opracowywana przez firmę Eidos. Akcja gry będzie osadzona w fikcyjnym świecie, przypominającym czasy średniowiecza. Oprócz elementów typowych dla klonów Warcrafta, Plague ma zawierać wiele dodatków decyzyjno–ekonomicznych, co uczyni z niej grę o wiele bardziej skomplikowaną niżby się z pozoru wydawało. Oprócz wielu ciekawych innowacji najbardziej rewolucyjnym posunięciem jest niewątpliwie wprowadzenie trójwymiarowego terenu. Do dyspozycji gracza będzie ponad 30



misji różnego rodzaju. Termin: koniec 1997. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Warwind 2: Human Onslaught

Akcja gry toczy się wiele lat po zdarzeniach ukazanych w części pierwszej. Na planecie Yavaun sporo się zmieniło.



Ludzcy koloniści znaleźli nareszcie swoje miejsce wśród innych ras. Gdy zakończyły się wojny z Obcymi, ludzie zrobili to, co zawsze umieli najlepiej: podzielili się na wrogie frakcje i zaczęli walczyć ze sobą. Oprócz fabuły w grze niewiele się zmieniło – w dalszym ciągu jest to typowa reprezentantka strategii w czasie rzeczywistym. Do dyspozycji gracza oddano mnóstwo nowych typów broni, nowych map i nowych misji. Oprócz tego zostały poprawione opcje sieciowe. Termin: koniec 1997. Producent: SSI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Police Quest: SWAT 2

Seria Police Quest coraz bardziej oddala się od początkowych wzorców. Już wydany ponad rok temu pierwszy SWAT nie był klasyczną przygodówką. SWAT 2 natomiast nie ma nic wspólnego z pierwszymi częściami cyklu. Jest to bowiem strategia czasu rzeczywistego, a nie gra przygodowa. Wykonaniem graficznym przypomina np. UFO czy Laser Squad. Gracz wciela się w dowódcę oddziału antyterrorystycznego lub, jeżeli woli, w przywódcę grupy terrorystycznej. SWAT oferuje po 15 oryginalnych misji dla każdej strony. Warto zwrócić uwagę na bardzo rozbudowane opcje sieciowe gry. Termin: koniec 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Lochy i my

Polska premiera gry Dungeon Keeper, zorganizowana przez IPS Computer Group przy współpracy Electronic Arts, odbyła się 4 lipca. Polska inauguracja zbiegła się w czasie z premierami w innych krajach świata. Najbrzydszych, najzłośliwszych i najbardziej okrutnych ludzi z branży komputerowej firma IPS zaprosiła do Lochów na warszawskim Starym Mieście. Gości podejmowano przepysznym napojem, w skład którego wchodziła krew elfich niemowląt i orkowy spirytus (z dodatkiem kilku garści piołunu i wiedźmiego ziela).

Witały nas szkaradne monstra o pokrwawionych twarzach i szyjach, demony z batogami, ubrany w czerwień kat z ogromnym toporem oraz całkiem ponętne sukuby. Honory pana domu pełnił sam Strażnik Lochów przyodziany w gustowny hełm z dwoma rogami. Zgłodniałym podano półmiski pełne strawy – na uznanie zasługiwały zwłaszcza zapiekane stopy hobbitów (Frodo, mój skarbie, glum, glum), marynowane elfie uszy i flaczki ze świeżutkich paladynów.

Clou programu stanowiła prezentacja gry Dungeon Keeper, poprowadzona przez Emila Leszczyńskiego z magazynu Escape. Można było wysłuchać ścieżki dźwiękowej gry oraz porozmawiać ze specjalnie przybyłym na imprezę gościem z Electronic Arts, nie kryjącym swego zachwytu dla rozmachu polskiej premiery gry. Firma IPS zapoczątkowała świetny zwyczaj (na naszym rynku dotąd nieznany) organizowania atrakcyjnych premier, nie ograniczających się tylko do nudnych konferencji prasowych. Oby tak dalej. Czekamy na następne zaproszenia.

Jacek Piekara



Grzegorz Onichimowski (z kosą w dłoni) w otoczeniu wiernych poddanych.



Inga Serdakowska wyraźnie nie boi się kata. Cóż, sądząc po bliznach na szyi, miała już z tym panem do czynienia.



Objęci Inga Serdakowska i Jacek Piekara. Z zazdrością przygląda im się Emil Leszczyński.



Jacek Piekara jak zwykle w otoczeniu demonów płci żeńskiej.



Kobieta z korbaczem w dłoniach. Uwielbiamy to!



A ten pan trafił tu chyba z innej bajki. Zresztą... i tak został ścięty.

Recenzja gry Dungeon Keeper na str. 16

Zasłyszane

POLSKA

4 lipca IPS CG podpisał na 2 lata umowę z firmą developerską Metropolis Software House na dystrybucję jej produktów. Owocem współpracy będą 4 gry. W tym roku mają się ukazać 2 z nich: przygodówka Książę i tchórz (premiera planowana na 30 października) i strategia Reflux (31 grudnia).

* * *

CD Projekt podpisał umowę z firmą Melin Studio z Łodzi, przyznającą mu wyłączność na dystrybucję nowego programu do nauki języka angielskiego, przeznaczonego dla dzieci. Program ma łączyć zabawę z nauką, a nagrodą za przejście etapu będzie prawdziwa kreskówka.

Według ostatnich notowań CD Projekt sprzedał już 8000 sztuk Warcrafta II.

* * *

Mirage Software & Media najprawdopodobniej będzie w Polsce dystrybuować produkty Broderbunda. Jeśli tak się stanie, wśród tytułów wydanych na rynku polskim z pewnością znajdą się: III część doskonałej gry strategicznej Warlords oraz przygodówka Riven (news – str. 8), następca sławnego Mysta (sprzedano 9 mln egzemplarzy, co czyni go w tej kategorii rekordzistą wszech czasów). Obie gry zostaną wydane w wersji polskiej.

29 lipca Mirage Software & Media podpisała z Intelem umowę, na mocy której stała się jego oficjalnym partnerem developerskim. Dzięki tej umowie Mirage uzyskała dostęp do dokumentacji wszystkich nowinek technicznych, opracowywanych obecnie przez Intela (m.in. powered Pentium II, nowy system dźwięku przestrzennego). Ich obsługa będzie zaimplementowana we wszystkich nowych grach firmy Mirage.

* * *

Powstała w maju firma L.E.M. (LiComp–EMPiK–Multimedia) ma kłopoty z zarejestrowaniem nazwy. Sprawa powoli zmierza ku szczęśliwemu zakończeniu. Nie zmienia to jednak faktu, że jedna z największych firm dystrybucyjnych w Polsce na razie nie nazywa się wcale.

* * *

Rusza specjalna promocja przygotowana przez Gamblera i czołowych wydawców gier komputerowych. W niektórych produktach znajdzie się kupon prenumeraty Gamblera CD. Po jego wypełnieniu i wysłaniu można zaoszczędzić ok. 50 zł, a przy tym wygrać dodatkowe nagrody w postaci gier! Pierwszą grą z kuponami będzie Dark Colony, wydawana w Polsce przez L.E.M. (news – str. 10), której premiera planowana jest na 1 września.

* * *

Nowa gra strategiczna Clash firmy Leryx LongSoft jeszcze się nie ukazała (Optimus Bis, jej wydawca, zapowiedział premierę na 15 września), a już autorzy planują wydanie wersji deluxe w marcu przyszłego roku. Zmiany mają być znacznie głębsze niż wynikałoby to z dodania słówka deluxe. Recenzja gry Clash za miesiąc.

* * *

L.K. Avalon znalazł na Zachodzie wydawcę dla A.D. 2044. Angielską wersję tej przygodówki dystrybuować będzie angielska firma Flair, zajmująca się już sprzedażą jednego polskiego produktu – Lwa Leona.

* * *

Firma Ar–Wal z Opola, której standardowa linia telefoniczna (077) 746 443 została uszkodzona w wyniku powodzi, podaje numery tymczasowe: fax (077) 549 194, tel. 0601 746 443.

ZAGRANICA

Firma Intergraph ogłosiła, że Dennis Fong – zwycięzca turnieju Total Anihilation, zorganizowanego przez nią na targach E3 – zgodził się wziąć udział w turnieju Quake'a, który zostanie rozegrany na zjeździe SIGGRAPH '97 w Los Angeles. Pula nagród wynosi 4500 USD (za I miejsce 2000 USD oraz akcelerator graficzny Intense 3D; nagrody po 1000 USD dla tych, którzy pokonają Fonga).

* * *

Electronic Arts podpisał umowę dystyrbucyjną OEM z Fox Interactive. Na jej mocy EA będzie mogła sprzedawać produkty Foxa producentom sprzętu, którzy zechcą dołączać je do swych komputerów. Fox zapowiada wydanie w drugiej połowie bieżącego roku kilku gier znanych z ekranu: m.in.: X-Files: Unrestricted Access – interactywna wyprawa w krainę „Archiwum X"; The Simpsons: Virtual Springfield – gra przygodowa oparta na popularnym serialu telewizyjnym; 3D Aliens vs. Predator oraz przygodówka nawiązująca do, mającego się ukazać lada chwila, serialu animowanego Anastasia.

* * *

W końcu lipca doszło do finalizacji zakupu Maxisa przez Electronic Arts, o czym było głośno już od początku czerwca. Mamy nadzieję, że wpłynie to pozytywnie na prace Maxisu – podczas E3 firma nie była pewna, co i kiedy uda jej się wydać. A na SimCity 3000 czeka wielu miłośników poprzedniej wersji tej gry.

Escape ma roczek

Telewizyjny Magazyn Komputerowy Escape, emitowany przez TV Polonia 1, ma już rok! Z tej okazji 30 czerwca w warszawskiej restauracji Malibu odbyła się huczna (od huku braw) uroczystość, której współorganizatorem była firma American Computer & Games. Przedstawiciele Gamblera też tam byli, miód i piwo pili – było zimne i za darmo, a na zewnątrz 30^0 – jadła pokosztowali, a niżej podpisany gorzko żałował, że był po obiedzie. Następnie obejrzeli standy z konsolami Nintendo 64, na których uruchomiono m.in. Super Mario 64.

Potem zrozpoczęła się część oficjalna, czyli wręczenie nagród za sezon 1996/97 (przyznanych, rzecz jasna, przez Escape) polskim producentom i dystrybutorom gier. Oto wyróżnione produkty i firmy: najlepsza gra zręcznościowa – Tomb Raider (Mirage), najlepsza gra sportowa – Network Q RAC Rally Championship (LiComp), najlepsza gra przygodowa – Toonstruck (IPS CG), najlepsza strategia w czasie rzeczywistym – Red Alert/IPS CG, najlepsza strategia tradycyjna – Heroes of Might & Magic 2 (Mirage), nalepsza gra role–playing – Diablo (CD Projekt), najlepsza symulacja – Flying Corps (MarkSoft), najlepsza gra sieciowa – Quake (Optimus Bis), wydarzenie roku – Nintendo 64 (American Computer & Games), najlepsza gra polska – Lew Leon (Leryx LongSoft).

Werdykty przyjmowane były gromkimi brawami. Przedstawicieli wyróżnionych firm możecie podziwiać na zdjęciu. (Zgr).



W pierwszym rzędzie od lewej (kucają): Marek Niesiołkowski (MarkSoft), Emil Leszczyński (Escape), Konrad Kwiatkowski (Escape), Michał Kiciński (CD Projekt).
W drugim rzędzie od lewej (stoją): Wojciech Gierasimowicz (L.E.M.), Inga Serdakowska (IPS CG), Tomasz Mazur (Mirage), Grzegorz Onichimowski (IPS CG), Jacek Mazur (Mirage), Dariusz Dąbski (przedstawiciel Nintendo), Marcin Iwiński (CD Projekt).

Częstochowa, 18–19 lipca

Diablo Party

Kilkudziesięciu fanów gry Diablo zjechało się 18 lipca do Częstochowy na Diablo Party. Impreza trwała dwa dni, a główny punkt programu stanowił Turniej Diablo. Organizatorami i sponsorami były firmy: Laris Computer, która użyczyła lokalu oraz Komputer Serwis – dostawca sprzętu. Sprzęt dostarczyli również członkowie Częstochowskiego Klubu Miłośników Fantastyki. Patronat sprawowali: Hurtownia Oprogramowania User, lokalne Radio City oraz redakcja Gamblera. Grano na 12 komputerach spiętych w sieć po 4.

Dzień pierwszy

poświęcony został w całości eliminacjom do turnieju Diablo. W szranki stanęło 28 zawodników (17 wybrało wojownika, 7 – łuczniczkę, 4 – maga). Zasady? Każdy był członkiem czteroosobowej drużyny. Jedna rozgrywka trwała godzinę. Po jej zakończeniu sędziowie podliczali dla każdego zawodnika liczbę zdobytych punktów doświadczenia (podzielona przez 100 dawała wynik w punktach turniejowych), numer poziomu lochów, do jakiego dotarł (za każdy 3 pkt.) oraz liczbę zgonów prowadzonego bohatera (sumowano liczby śmierci w całej drużynie, a wynik mnożono przez –20 pkt.). Dzięki takim regułom pierwsze uzyskane wyniki miały głównie wartości ujemne.

Dzień drugi

rozpoczęła końcówka walk eliminacyjnych. Gdy wszystkie walki się odbyły, jury ogłosiło połfinałową dwunastkę (7 wojowników, 4 łuczniczki oraz 1 mag). Każda postać zaczynała grę od początku. Półfinał odbywał się według znanych już, choć trochę zmienionych zasad. Czas gry został wydłużony do dwóch godzin; zmieniła się reguła przyznawania punktów ujemnych za śmierć – dopuszczalne były dwie śmierci, trzecia oznaczała podliczenie wyników i zakończenie gry przed czasem.

Ta zmiana doprowadziła do najciekawszej, moim zdaniem, walki turnieju, w której udział wzięli: dwaj wojownicy, łuczniczka i mag. Do tej pory każdy członek drużyny dbał o innych, a w najgorszym razie – nie przeszkadzał. Zmiana regulaminu doprowadziła do deathmatchu. Mag, który uzyskał największą liczbę punktów doświadczenia w eliminacjach (średnio gracze zbierali w ciągu godziny ponad 20 tys. punktów – mag miał aż 52 290, sic!) padł na początku, jako ofiara przymierza dwóch wojowników. Od tej chwili zaczęło się polowanie na łuczniczkę, które trwało przez pierwszą godzinę gry. W drugiej godzinie nastąpiła zmiana stron. Dzięki sprytowi i wytrwałości łuczniczka uzyskała przewagę siłową nad przymierzem i tym razem ona była łowcą. Gracze z tej drużyny koncentrowali się głównie na przeszkadzaniu sobie, uzyskali więc o wiele gorsze wyniki od pozostałych i nie zakwalifikowali się do finału (choć łuczniczka zajęła V miejsce). Mimo to każdy z nich otrzymał symboliczną nagrodę od organizatorów: mag i łuczniczka – słuchawki z mikrofonem, wojownicy – amnestię.

Do finału dotarła najlepsza czwórka (sami wojownicy). Dodatkowym źródłem punktów w finale była liczba, określająca ilość posiadanego na końcu złota, dzielona przez 100. Wszyscy uczestnicy finału kontynuowali prowadzenie postaci z półfinału. Po 2 godzinach gry podsumowano wyniki i ogłoszono klasyfikację końcową. Oto ona (w nawiasie nagrody):

1. **Rafał „Szadow" Zjawin** (koszulka Gamblera, roczna prenumerata Gamblera CD oraz czytnik CD-ROM 16× i karta muzyczna).
2. **Wojciech „Glugol" Otto** (koszulka, półroczna prenumerata Gamblera CD oraz gra do wyboru ze sklepu Laris Computer).
3. **Piotr „Pit" Borówka** (koszulka, roczna prenumerata Gamblera i głośniki).
4. **Krzysztof „Morro" Kuzera** (koszulka, półroczna prenumerata Gamblera).



Jury z maskotką turnieju (niestety, widać tylko jej głowę)



Organizatorzy (na górze), sędziowie liniowi i jury (w środku) oraz zwycięzcy turnieju (od prawej siedzą: Pit, Szadow i Morro)







Turniej należał do bardzo udanych. Uczestnicy mogli potrenować przed walką, skorzystać z bufetu, a także wziąć udział w imprezie towarzyszącej, czyli zażartych bojach w... Soul Blade na stojącej z boku konsoli PSX. Pionierski regulamin imprezy sprawdził się, choć organizatorzy muszą jeszcze nad nim troszkę popracować – inaczej do finału będą dochodzić tylko wojownicy (pozostałe dwa typy postaci, a szczególnie mag, potrzebują więcej czasu, żeby się rozwinąć). Dochodzą nas słuchy, że organizatorzy mają już w planach Drugi Turniej Diablo (może jesienią), na który, mam nadzieję, również zostaniemy zaproszeni.

ViZ

W Rogoźniku k. Piekar Śląskich w dniach 20–22 czerwca odbył się II Oficjalny Zjazd Diablowców i Użytowników ICQ Piekary Śl. '97. W piknikowej atmosferze uczestnicy (znający się głównie z internetowych potyczek w Diablo) wymienili swe doświadczenia, opróżniając przy tym hektolitry piwa i rozgrywając nieoficjalny pojedynek w Soul Edge.


CLASH

PRZEWODNIK CZYTELNIKA

Chcąc ułatwić czytanie niniejszego działu, przedstawiamy w skrócie, jakie informacje umieszczane są przy tekstach.

Metryczka

Do każdej recenzji dodana jest metryczka gry. Oto znaczenie poszczególnych pól:

1 STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER
2 GT Interactive 1997
3 Comat
4 Strzelanina
5 Sega Saturn
6 Grafika: 86%
7 Dźwięk: 74%
8 Ogółem: 66%
9 Wymagania sprzętowe: Cray, karta 16 [M]B, 2 GB HDD

1. **Tytuł** – obrazek tytułowy z gry.
2. **Wydawca i rok wydania** – nazwa firmy, zazwyczaj zachodniej, która jest właścicielem praw do gry; rok produkcji oznacza premierę na Zachodzie (zwykle w Wielkiej Brytanii).
3. **Dystrybutor** – nazwa firmy, która zajmuje się dystrybucją gry na terenie Polski; jej adres i telefon można znaleźć w rubryce „Dystrybutorzy gier z numeru" na str. 59.
4. **Rodzaj gry** – nazwa jednego (lub więcej) z 15 gatunków, na które podzieliśmy gry.
5. **Platforma sprzętowa** – typ sprzętu, na którym chodzi recenzowana gra.
6. **Grafika** – pierwsza z ocen pomocniczych, określająca stronę graficzną gry.
7. **Dźwięk** – druga ocena pomocnicza, wypadkowa not za: muzykę, digitalizowaną mowę i efekty dźwiękowe.
8. **Ogółem** – nasz wyrok końcowy, oprócz ww. elementów obejmuje także klimat, grywalność, płynność działania, słowem to, co nieuchwytne i wielu przypadkach wielce subiektywne.
9. **Wymagania sprzętowe** – przytaczana za wydawcą informacja o minimalnej konfiguracji, na której gra się uruchamia.

Oceny

100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy
90 – 99% – GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
80 – 89% – znakomita
70 – 79% – bardzo dobra
60 – 69% – dobra
50 – 59% – przeciętna
40 – 49% – mierna
30 – 39% – zła
0 – 29% – zbrodnia

Znaczki

Szczególnie wyróżniające się gry uhonorowane są specjalnymi znaczkami. Oto one:

Gra miesiąca – produkt wybitny, wyrastający wysoko ponad przeciętność, oceniony zazwyczaj powyżej 90%; tym znaczkiem będzie opatrzony najwyżej jeden tytuł w miesiącu.



Wyróżnienie – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje.



Eureka, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.



Multimedia

Część działu przeznaczona jest na recenzje programów multimedialnych.
Mamy nadzieję, że uzupełni ona informację o tym, co dzieje się na rynku oprogramowania. W końcu, jeśli ktoś kupił komputer za 50 mln zł, to nie tylko do grania.

Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

REDAKCJA



Dawno, dawno (bodajże trzy lata) temu... pojawiły się pierwsze zapowiedzi gry mającej zrewolucjonizować gatunek RPG. Musieliśmy bardzo długo czekać, zanim Dungeon Keeper trafił do sprzedaży.

Zawiedzione nadzieje

Programiści z firmy Bullfrog postanowili odwrócić koncepcję gier RPG. Gracz nie miał wcielać się w bohatera ruszającego w podziemia, aby zdobyć skarby, pokonać straszliwe potwory i raz na zawsze (do następnej gry) zlikwidować Zło nawiedzające okolice. Zamiast Dobra miał reprezentować Zło – zostać Władcą Podziemi – mściwym, okrutnym, złośliwym, trzymającym twardo szponiastą łapą legiony swoich, nieco tylko mniej potwornych, sług. Taka była idea...

Scenariusz został zrealizowany zgodnie z planami... ale nie wszystko poszło tak, jak autorzy zaplanowali. Dlaczego? Ponieważ produktem finalnym jest gra strategiczna w czasie rzeczywistym. Z idei RPG została tylko możliwość oglądania świata oczami wybranego potwora (opętanie). Można oczywiście uczestniczyć wtedy w walce, ale przypomina to nieco wysyłanie generała do kopania okopów. Nie da się kontrolować przebiegu starcia – rzucać czarów, ściągnąć posiłków (gdy potyczka przeistacza się w bitwę) czy wreszcie wyciągać osłabione stwory z wiru walki. Opętanie więc, to tylko „sympatyczny dodatek estetyczny" – coś w rodzaju wycieczki turystycznej „Zwiedzamy straszliwe lochy...".

W grze musimy pokonać wroga na 20 poziomach, możemy też odnaleźć 5 ukrytych misji. Zadania scenariuszy są identyczne – zmieść wszystkich napotkanych po drodze przeciwników. Zmieniają się tylko warunki – inna mapa, inny wróg... Ukryte poziomy bywają dziwaczne, trzeba np. wybić własne chochliki.





Estetyka obrzydliwości

Podstawowy obraz lochu to widok izometryczny. Został doskonale zrealizowany (nawet przy grafice VGA jest znośny). Ciemności rozświetlają pochodnie wiszące na ścianach i niewielka pla-

ma światła, znajdująca się w pobliżu „ręki zła". Tworzy to odpowiedni nastrój, choć nie wpływa dobrze na wzrok gracza.

Widok świata oczami opętanego potwora przypomina nieco grafikę pierwszej wersji Magic Carpet, więc jest już nieco przestarzały. Podczas walki trudno zobaczyć coś ciekawego – starcie to jeden totalny chaos.

Efekty dźwiękowe są realistyczne – niektóre zapewne mogą przyśnić się bardziej wrażliwym osobnikom. Grę przetłumaczono na język polski i jest to przekład bardzo udany – widać, że włożono dużo pracy i pieniędzy. Warto wspomnieć o lektorach. Są doskonale dobrani. Szkoda, że ich nazwiska nie zostały podane w instrukcji do gry – warto by wiedzieć, komu mamy być wdzięczni za solidną (widać, że wczuwają się w swoje role) robotę...









Filary Zła

Złoto jest podstawą każdej naszej działalności. Umożliwia rzucanie czarów, budowę pomieszczeń oraz utrzymanie stworów pod naszą komendą. Bez niego nic się nie dzieje, a gdy jego zapasy się kurczą, pozostaje nam już tylko szybko ukończyć poziom...

Dysponujemy zestawem 14, a jeżeli dodamy do tego Serce Labiryntu – 15 komnat, które spełniają określoną rolę w naszym królestwie. Do ważniejszych i ciekawszych pomieszczeń należą więzienie i sala tortur. W pierwszym głodzimy pojmanych przeciwników nie tylko dla czystej przyjemności, ale także w nadziei, że po śmierci zasilą nasze hordy, jako szkieletory. W sali tortur można skorzystać ze specyficznego typu perswazji, aby zmienić wroga na „nasz obraz i podobieństwo", jeśli zaś okaże się odporny... zawsze będziemy mogli wykorzystać w walce jego ducha.



EA/Bullfrog 1997
IPS CG
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 94%
Ogółem: 91%

Wymagania sprzętowe: 486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 4×

Stwory Ciemności

Wybór jest zróżnicowany – 17 gatunków. Najczęściej spotykane i najsłabsze stwory to chochliki drążące tunele i komnaty oraz żuk, mucha i pająk. Mają skromne wymagania, ale także niewielkie możliwości. Bardziej niebezpieczne i przydatne są inne potwory, np.: troll, pączkujący demon, macka, duch, ork czy szkieletor. Wreszcie sama śmietanka: demon żółciowy, ogar, czarnoksiężnik, czarna dama, smok, wampir i rogacz.

Każdy stwór ma swoje upodobania i... hobby. Warto podać tutaj kilka przykładów. Pączkujące demony uwielbiają trening, zapewne marzeniem każdego z nich jest zostać smokiem. Czarna dama uwielbia tortury... nie tylko obserwować, ale także uczestniczyć w nich w roli ofiary!

Hobby szkieletora to polowanie na demona żółciowego... Animozje między naszymi sługami to chleb powszedni. Pająk zjada muchę. Czarnoksiężnik na widok wampira dostaje wysypki, na którą jedynym lekarstwem jest dobrze wymierzona seria kul ognistych, przenosząca „drakulę" w zacisze przytulnej trumny.

Inaczej mówiąc – nigdy nie będziemy narzekać na nudę... nawet gdyby przypadkiem zabrakło wrogów.

Krwawe atrakcje

Walka z Dobrem to główna i największa rozrywka w naszych podziemiach – no, może poza torturowaniem schwytanych wrogów. Gasną wtedy wszystkie animozje i potwory rzucają się na przeciwnika.

Możemy natychmiast przemieścić dowolną liczbę stworów do jakiegokolwiek miejsca w lochu... jednak pod warunkiem, że znajduje się ono w naszym posiadaniu (musi być położona posadzka). W ten sposób szybko gromadzimy siły wystarczające do pokonania nieproszonych gości.

Duże znaczenie podczas walki ma używanie zaklęć. „Do broni" wzywa na pole walki wszystkie znajdujące się w pobliżu potwory. Możemy zaatakować wroga błyskawicą, spowodować zawalenie stropu, ochraniać lub uzdrawiać poranione potwory...

Suma potworności

Dungeon Keeper to gra rewelacyjna, choć nie rewolucyjna. Nie jest to przełom, jakim kiedyś była np. Magic Carpet. Zamiast zapowiadanego antyRPG, dostaliśmy grę strategiczną. I choć jest ona wybitna w swoim gatunku, to jednak pozostaje jakiś niedosyt i pewne rozczarowanie...

JACEK ILCZUK

Relacja z polskiej premiery gry Dungeon Keeper, zorganizowanej 4 lipca przez firmę IPS CG, na str. 12 – red.

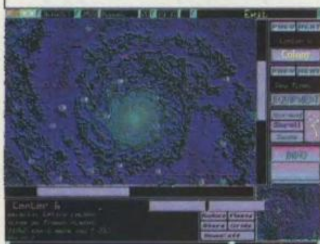


Imperium Galactica

Rok 3457. Dla mieszkańców Ziemi epoka ekspansji terytorialnej, możliwej dzięki nowo odkrytym technikom podróży międzygalaktycznych. Eksploracja wszechświata ma wiele zalet – nowe przestrzenie życiowe i coraz większe złoża zasobów mineralnych – niesie też pewne problemy. Odwieczne marzenia ludzi o odnalezieniu istot rozumnych spełniły się. Bariera językowa okazała się jednak nie do przełamania. Problem rozwiązano więc w najprostszy sposób.

Tak oto jesteśmy wprowadzani w akcję najnowszej odysei kosmicznej, której na imię Imperium Galactica (IG). Na wzmiankę zasługuje fakt, że autorami są Węgrzy. Zdolne bestie, muszę przyznać.

Jako młody oficer o imieniu Dante rozpoczynasz swoją misję w maleńkim sektorze przestrzeni kosmicznej, obejmującym swym zasięgiem raptem kilka planet. W tym jedna czeka na Twoje rozkazy. Na początek przyda się doprowadzić ją do porządku po niedawnej wizycie Obcych oraz postawić na niej Colony Hub, budowlę pozwalającą konstruować wszystkie inne. Łatwizna?!



Mogę Was zapewnić, że potem sprawy się komplikują...

Pierwsze wrażenie z gry to lekkie rozczarowanie spartańskim wyglądem interfejsu. Jednak potem następuje olśnienie –



wspaniałe, kilkuminutowe, w pełni renderowane demko wprowadza w akcję. Co do jego spójności można mieć pewne zastrzeżenia, ale... mojemu kumplowi z architektury (gość, który uważa, że komputer powstał tylko po to, aby na nim uruchamiać programy typu 3D Studio MAX, AutoCad, LightWave, itp.) po prostu zerwało kask. Rekomendacja niezgorsza. Osobiste wrażenia wyartykułuję trzema słowami – to jest piękne!!!

Od początku gry (polecam od razu poziom Hard) oprócz narastającego uczucia zagubienia, wywołanego pojawieniem się mnóstwa przycisków na ekranie, towarzyszyć nam będzie (aż do wyłączenia komputera) przyjemna melodia generowana przez zainstalowanego Sound Blastera. Znakomicie wprowadza w nastrój – jesteś zawieszony gdzieś, hen, w przestrzeni i komenderujesz siłami niosącymi zarówno pokój, jak i zniszczenie. Muzyka oddaje niepowtarzalny klimat gry – to coś, czego bardzo często nie udaje się osiągnąć innym twórcom, mającym do dyspozycji troszkę większe fundusze.

IG jest grą, w której można odnaleźć wiele trendów znanych z innych gier. Tak więc miłośnicy Master of Orion będą mogli tu rozbudowywać swoje kolonie, zakładać nowe na nie zamieszkanych planetach i rozszerzać swoje włości, tępiąc kosmitów. Fanatycy C&C docenią, że walka rozgrywana jest w czasie rzeczywistym przy jednoczesnym zachowaniu zalet systemu turowego. W każdej chwili można zatrzymać akcję bitwy i przydzielić każdej jednostce osobny cel.

W IG został zastosowany także pomysł (z powodzeniem eksploatowany przez firmę Origin), polegający na urozmaicaniu gry przerywnikami filmowymi i w ten sposób wprowadzaniu gracza w jej fabułę. Końcowy efekt nie jest idealny, jednak gra z pewnością jest warta uwagi.

Komplikacje, o których mowa na początku, pojawiają się w momencie, gdy w naszym sektorze pojawią się Obcy. Skubani, są zawsze o krok przed nami, jeżeli chodzi o technikę, i nasi naukowcy, choćbyśmy stawali na głowie, nie są w stanie ich dogonić. W tej sytuacji pozostaje tylko jedno – albo my, albo oni. Gdy ich zlikwidujemy, otrzymujemy awans z dowództwa, a wraz z nim nowy większy sektor pod swoje skrzydła... Ciąg dalszy nie nastąpi, chyba że sam zagrasz w IG.



Węgrzy podeszli do tematyki w sposób nowatorski, ale ich produkt nie jest najwyższych lotów. Żaden z wielu problemów poruszanych w IG nie jest tak elegancko rozwiązany jak w Master of Orion II. Wspomniana głębia gry przysłania, przynajmniej na początku, usterki jej części składowych. Właśnie dlatego warto przeżyć pierwsze chwile fascynacji nią. Lecz także – właśnie dlatego – ocena końcowa jest taka, jaka jest.

BRYŚ



GT Interactive 1997
L.E.M.
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 80%

Ogółem: 75%

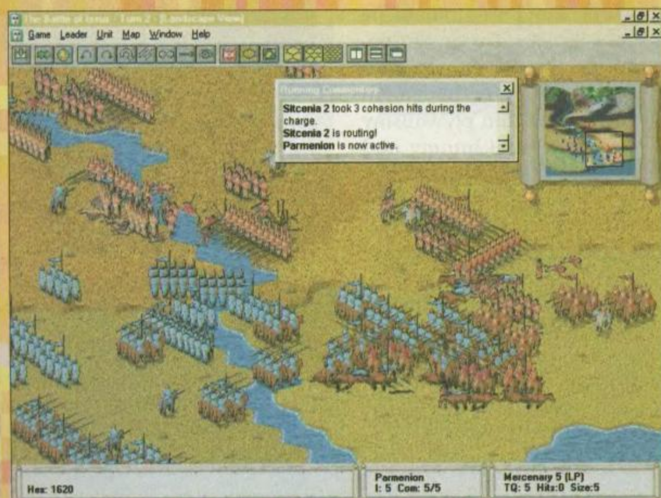
Wymagania sprzętowe: 486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 4×



Great Battles of Alexander

Niewiele postaci w historii było na tyle złośliwych, aby podbić połowę znanego świata i najspokojniej umrzeć, pozostawiając w spuściźnie ponad tuzin założonych przez siebie miast Aleksandria, za co z pewnością przeklęli go starożytni kartografowie. Nic dziwnego, że o postaci Aleksandra Wielkiego w końcu przypomnieli sobie autorzy gier strategicznych.

Ponieważ w 10 lat Aleksander podbił całe imperium perskie Achemenidów, nic dziwnego, że przed graczem stoi podobne zadanie. Z małym wszakże wyjątkiem – lata zostały zastąpione przez tury (w każdej możemy rozegrać jedną bitwę). Na tym opiera się kampania, która, mówiąc szczerze, jest wątła jak człowiek z tasiemcem po kuracji odchudzającej. Jak przypuszczam, kampania została zrobiona z przyzwyczajenia (pod hasłem: wszyscy tak robią) lub rozpędu (mamy wolną chwilę, to zróbmy coś pożytecznego).



Na szczęście, o jakości tej gry świadczy co innego – pojedyncze bitwy. Są naprawdę świetne. Zazwyczaj stajemy naprzeciw liczniejszego, ale mniej odpornego i gorzej dowodzonego wroga, aby przed upływem 10. tury bitwy zmusić go do panicznej ucieczki (możemy m.in. walczyć nad Granikiem, pod Issos i Gaugamelą).

I tu pierwsza ciekawostka – wyznaczanie poziomu trudności. Za każdym razem mamy taką samą liczbę wojsk, tak samo rozstawionych na polu walki i takich samych dowódców – słowem wierność historyczna aż do przesady. Jedyną zmienną jest wielkość strat, po jakiej wroga armia dość gwałtownie zapragnie udać się w kierunku przeciwnym do tego, z którego nadchodzą nasze oddziały.

Z dobrym skutkiem odtworzono także własności wojsk i sposób ich zachowania na polu walki. Falanga pedzetajrów, ciężkozbrojnych chłopów, jest straszna w walce czołowej, powolna we wszelakich manewrach i bezbronna jak dziecko, gdy zaatakować ją ze skrzydła. Osłaniający ją lekkozbrojni hypaspiści są szybcy i zwinni, ale niemal po każdym ataku idą w rozsypkę. Wreszcie hetajrowie – doborowa, niezwykle odporna, ciężka jazda macedońska, mająca za zadanie przebić się na skrzydłach i zadać przeciwnikowi decydujący cios.





Dla równowagi, całkowitą abstrakcją okazało się przywracanie oddziałom sprawności bojowej – coś z pogranicza wszechmocnej propagandy (model Tchakhotine'a z 1939 r.) i sztuki wskrzeszania umarłych. Zdziesiątkowaną jednostkę, mającą w danej chwili przekonania głęboko pacyfistyczne, dowódca może zawrócić na pole bitwy. Jeśli mu się to uda, zwiększa się nie tylko jej zwartość, ale również liczebność! Nie chce mi się wierzyć, aby Aleksander, nawet Wielki, był zdolny do takich cudów.

Trafnie natomiast został oddany geniusz przywódczy Aleksandra. W każdej bitwie może on 3 razy przejąć inicjatywę poza swą kolejką, co przy jego dużej operatywności (może podczas tury wydać prawie 2 razy więcej rozkazów niż pozostali dowódcy) okazuje się bardzo skuteczne. Kilka razy uratowałem się w ten sposób w sytuacjach niemal beznadziejnych.





Przy rozgrywaniu każdej bitwy możemy porównać własne poczynania z działaniami Aleksandra. W dokumentacji znajduje się bowiem szczegółowy opis każdej walki i wymienione są wszystkie typy oddziałów, występujących w grze (przy okazji – zagadką pozostanie, dlaczego pokrewne formacje peltastów i hypaspistów oddzielono od siebie i tych ostatnich zaliczono do jednostek piechoty ciężkiej?).

Great Battles of Alexander to – od dłuższego czasu – pierwsza gra strategiczna traktująca o starożytności. Obok pomysłów bardzo dobrych i dobrych, znajdujących się zresztą w przewadze, umieszczono w niej rozwiązania kontrowersyjne, kolidujące z chęcią dochowania wierności prawdzie historycznej. Na szczęście, nie przeszkadza to w dobrej zabawie (a z pewnością nie tak bardzo jak powolność działania). Jeśli ktoś zdecyduje się sięgnąć po tę grę, nie przypuszczam, aby doznał rozczarowania.

SIR HASZAK

The Great BATTLES of ALEXANDER

Interactive Magic 1997
MarkSoft
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 79%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 72%

Wymagania sprzętowe: 486DX4/100, 16 MB RAM (80 MB miejsca na HDD na swap file!), CD-ROM 2×

SandWarriors

Dwa starożytne rody toczyły ze sobą wojnę o panowanie nad planetą Tawy. Walki między imperiami Horusa i Seta trwały przez całe pokolenia. W 6225 r. p.n.e. nastąpiło przesilenie konfliktu...

Historia (a właściwie historyjka) to krótka i wątła, w efekcie jest tylko pretekstem do stworzenia gry. Symulator fantastyczny powinien mieć lepszą „podbudowę", ponieważ w nim ważny jest nastrój – a nie uda się go zbudować w TAKI sposób...

Oprawa gry została zrealizowana na niezłym poziomie. Pustynia wygląda nieźle, budowle są przyjemne dla oka, natomiast nieco gorzej jest z pojazdami. Momentami piksele bywają nieco przerośnięte. Intro i wstawki wideo, zrealizowane w 24-bitowej grafice, wprowadzają trochę nastroju do gry. Efekty dźwiękowe na solidnym poziomie, muzyka – MIDI oraz ścieżki audio (30 minut).







Gra została spolszczona... Dziwne, w końcu to nie przygodówka. Trudno się będzie komuś zachwycać faktem, że kilku zdań odprawy wysłucha w ojczystym języku, a zamiast słówka „cannon" – swojsko brzmiącego: „działko". Nawet gracz ze śladową znajomością języka angielskiego nie miałby z SandWarriors żadnych problemów. Dlaczego? Ponieważ nasze cele, w większości misji, są oznaczone na mapie kolorem czerwonym... Niefortunnie, translację przeprowadzono w Wielkiej Brytanii (dodajmy, że winny jest tu Gremlin, a nie L.E.M., polski dystrybutor gry). Dlatego pojawiają się niekiedy błędy w wymowie (np. czasami przy odprawie możemy usłyszeć „operatia") i akcentowaniu oraz literówki (np. „POŁUNIE" na kompasie). Czasami też występują błędy techniczne, np. przerwanie komunikatu w połowie wyrazu podczas podawania rozkazów w ostatniej misji.



Wszystko to jednak można zaakceptować. Największym problemem jest beznadziejny dobór lektorów. Nikogo nie powinno to właściwie dziwić – w końcu w GB nie ma setek gotowych do współpracy osobników, znających doskonale język polski... W angielskiej wersji w intro słyszymy opowiadanie kogoś, kto uczestniczył w trwającym przez pokolenia konflikcie, natomiast polski lektor CZYTA zapisany na kartce mniej lub bardziej sensowny tekst. Ponadto główny bohater z angielskiego twardziela zmienia się w polskiego cieniasa – najwyraźniej właśnie przechodzi mutację. Brr... Wersja polska to wspaniała (boki można zrywać), choć zapewne nie zamierzona, parodia angielskiego oryginału.

W SandWarriors walczymy po stronie Imperium Horusa. Latamy pojazdem, będącym połączeniem poduszkowca z samolotem, czy też raczej ze śmigłowcem. Kampania składa się z 30 misji o coraz wyższym poziomie trudności. Gra najbardziej przypomina Archimedean Dynasty, choć tam pływaliśmy w wodzie, a tutaj latamy nad pustynią.

Jak na symulator fantastyczny przystało, chronią nas tarcze. Dalej jednak twórcom gry zabrakło wyobraźni. Cywilizacja z techniką na wysokim poziomie nie zdobyła się na działa energetyczne z nieograniczonym zapasem amunicji? W efekcie musimy oszczędzać nie tylko każdą rakietę (co jest sensownym rozwiązaniem), ale także każdy pocisk naszego działa (co już nie należy do najlepszych pomysłów). Ponieważ przeciwników jest mrowie, zwykle amunicji nie starcza. Autorzy SandWarriors zdecydowali się wprowadzić tutaj dziwne rozwiązanie – na pustyni rozmieszczone są pojemniki z amunicją i energią. To rozwiązanie oraz liczba pojazdów wroga powodują, że SW przypomina miejscami bardziej grę zręcznościową niż symulator.



SandWarriors to dosyć solidnie wykonany symulator fantastyczny – dobra, rzemieślnicza produkcja. Niestety, od rzemiosła do sztuki droga bywa daleka.

JACEK ILCZUK

SANDWARRIORS

Gremlin Interactive/Astros Productions 1997
L.E.M.
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 67%

Ogółem: 60%

Wymagania sprzętowe: Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

AXELERATOR

Dym spalin, zapach benzyny i smarów, głuchy jazgot pracujących na wysokich obrotach silników. Zielonym kolorem światła dają znak do startu. Pisk palonych opon i... mój Chevrolet stoi na poboczu z 10-procentowymi uszkodzeniami. Co u diabła się stało? Co to za szalone wyścigi? Ci wariaci przejechali po mnie, jakby prowadzili czołgi! No, ale nic to, jeszcze można jechać, spróbować ich dogonić. Toteż jadę. Nie do wiary! Kto u licha zezwolił ścigać się na takim torze? Dziury w nawierzchni, nierówności tuż przed ostrymi zakrętami, jakieś szalone skocznie i serpentyny... Konstruktor wcześniej projektował chyba tory kolejki strachu w lunaparkach.

Jednak jako doświadczony rajdowiec, okupiwszy to dalszymi uszkodzeniami mojej maszyny, po jakimś czasie doganiam kilku uczestników rajdu. Jeden szkolny manewr i trzej panowie są za mną. Wciskam gaz do dechy, żeby ich więcej nie oglądać, jadę... Co jest, do... Wskaźniki pojazdu oszalały, silnik wyje jak opętany, wpadam w poślizg i tylko to ratuje mnie przed lecącą z tyłu rakietą. Jezu drogi, co to za psychole! Znów stoję na poboczu i przyglądam się wyprzedzającej mnie trójce. Ich Chevrolety zaopatrzone są w karabiny maszynowe, rakiety i jeszcze kilka innych gadżetów, których zastosowania nie znam. Ostatni Chevy błyska czymś srebrnym z otworu pod tylnym zderzakiem. Podjeżdżam zaciekawiony. Co to jest? Bach, bach, psssssss... Już wiem, to gwoździe. Po moich oponach zostało tylko żałosne wspomnienie.

Tak właśnie mogłoby wyglądać pierwsze spotkanie doświadczonego gracza–kierowcy z grą Axelerator, gdyby posadzić go za kółkiem nieuzbrojonego pojazdu, ustawić na starcie w jednym z końcowych rajdów sezonu i... nie uprzedzić o charakterze rywalizacji.

Gra do klasycznych wyścigów włącza elementy walki. Można się zmagać z komputerem, można też próbować swych sił w pojedynkach w sieci (do 8 graczy). Prowadząc pojazd ma się wrażenie, że siedzi się za kółkiem prawdziwego samochodu. Jedyną wadą obsługi gry jest brak możliwości konfigurowania klawiszy – standardowe ustawienie nie należy do wygodnych.

Jeśli chodzi o gadżety, to – poza karabinem i rakietami – możemy uzbroić pojazd w miny magnetyczne, dozowniki kulek metalowych i oleju. Samochód można, a nawet trzeba, ciągle usprawniać – bardziej wydajny silnik, mocniejsza klatka, skuteczniejsze hamulce i lepsze opony. Dostępne są też wynalazki, np. nitrodopalacz czy gigantyczna przyssawka – dzięki niej można pokonywać zakręty ze znacznie większą szybkością niż normalnie. Na wszystko trzeba jednak mieć pieniądze. Zarabiamy je, zgarniając nagrody za kolejne zwycięskie rajdy i wygrywając zakłady w umawianych pojedynkach.

Axelerator to gra bardzo ładna, pracuje zarówno w niskiej, jak i wysokiej rozdzielczości. Bardzo dobry engine powoduje, że dedykowana pod Windows 95 gra działała w hi-res NAPRAWDĘ płynnie już na AMD K5 133 MHz, co jest nie lada osiągnięciem. Tory są kolorowe, okraszone szczegółami (domki, mosty, drzewa itp.) i urozmaicone niespodziankami, wystawiającymi na próbę kwalifikacje kierowcy. Również ładnie wyglądają same samochody, które można pomalować (do wyboru kilkadziesiąt kolorów). Całości dopełniają sugestywne i bardzo naturalne dźwięki oraz mocna, rockowa muzyka z CD.

Nie przegapcie tego tytułu. Nie ma w nim monotonnego przemierzania znanych na pamięć torów, walki fair play, dyskwalifikacji za nieczyste zagrania. Za to pełno bezwzględnej rywalizacji, dynamicznej akcji, adrenaliny we krwi, a jedyną obowiązującą zasadą jest BRAK JAKICHKOLWIEK ZASAD!

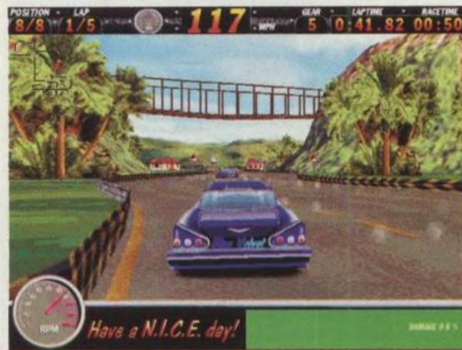
TYMOTEOO

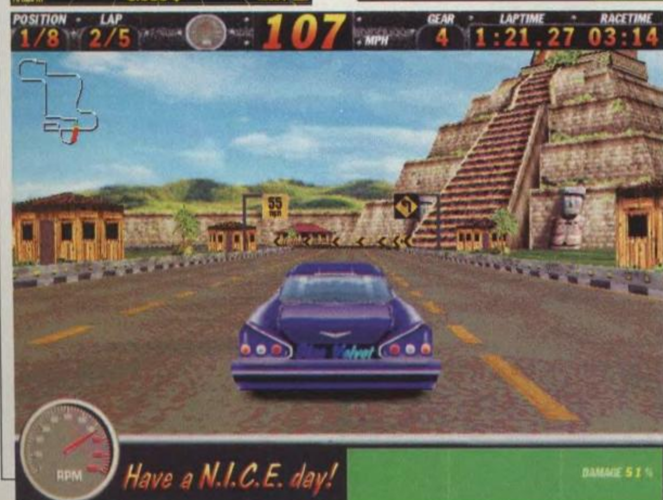
PS Jeżeli lubiliście Hi-Octane, Axelerator powali Was na kolana.













21st Century Entertainment 1997
MarkSoft
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 89%
Wymagania sprzętowe: 486 DX4/ 100 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95



CHESSMASTER 5000

Najpopularniejsza z planszowych gier logicznych od dawna kusi ludzi, aby ciągle sprawdzali swe zdolności intelektualne w rywalizacji między sobą. Od 50 lat szachy to także wdzięczne pole do popisu dla programistów. Dopiero jednak ostatnie lata przyniosły niemal wykładniczy wzrost siły gry wszelkiego rodzaju programów i specjalizowanych komputerów szachowych.



Chessmaster 5000, wprowadzony na rynek w 10 lat po pierwszym programie szachowym z tej serii, jest potężną aplikacją działającą pod Windows 95, która zadziwia nie tylko bogactwem swoich możliwości konfiguracyjnych, ale i siłą gry. Ta ostatnia cecha jest kluczowa, aby program dla bardziej doświadczonego odbiorcy (czyli szachisty-maniaka) był wart kupienia. W tym przypadku Mindscape stanął na wysokości zadania, implementując w programie jeden z najlepszych algorytmów gry (szachowy 32-bitowy „engine" trzeciej generacji) na komputery klasy PC. Według szwedzkiej organizacji SSDF, mierzącej siłę gry programów szachowych, CM5000 szacowany jest na 2386 pkt. ELO, (najlepszy w rankingu, Rebel 8.0, ma 2462 pkt. ELO), przy czym testy wykonywane były na komputerach Pentium 90 MHz. Niewielu jest zatem profesjonalnych szachistów w Polsce, którzy sprostaliby tak silnemu programowi.



Na szczęście, mniej doświadczeni gracze mogą z powodzeniem dopasować CM5000 do swoich wymagań, dzięki niezwykłej elastyczności programu. Siłę gry można regulować, wybierając jeden z 72 stylów gry zdefiniowanych w programie, którym w większości przypisano nazwiska najsławniejszych w przeszłości i obecnie graczy. Można zatem grać z Kasparowem, Karpowem czy Judit Polgar, ale także z Capablancą, Alehinem czy Botwinnikiem. Można także stworzyć własną osobowość szachową, dopasowując szereg parametrów programu wybieranych z niezliczonej (rzędu kilkudziesięciu milionów) liczby kombinacji.

Drugim ważnym elementem gry jest czas pozostawiony programowi do „namysłu" - on decyduje w znacznej mierze o sile wykonywanych posunięć. Tutaj można narzucać tempo gry w sekundach na poszczególne posunięcia, w minutach na całą partię, można deklarować liczbę posunięć wykonywanych w określonym czasie, łącznie z tempem turniejowym 40 pos./2 h. Jest też możliwość wybrania najnowszej „specyfikacji" czasowej, zaproponowanej przez R. Fischera (po każdym posunięciu gracz otrzymuje dodatkową, 3-sekundową bonifikatę czasową).



CM5000 ma też bogate możliwości wizualizacji szachowego pola walki, czyli szachownicy i kompletu figur. Począwszy od typowej szachownicy dwuwymiarowej i zestawu figur Stauntona, aż po szaleństwa w układzie 3D, z surrealistycznym otoczeniem w stylu Salvadora Dali na czele. Szachownicę można uzupełnić szeregiem okienek z różnymi dodatkowymi informacjami: listą posunięć, statusem gry, widokiem zbitych figur, wariantami „myślenia" w procesie wyboru posunięcia przez program, zegarem szachowym (przy czym, przy wyborze malejącego czasu gry mamy unikalną możliwość obserwacji analogowego zegara ze wskazówkami kręcącymi się w przeciwną stronę, niejako do tyłu).





Dobre wieści również dla graczy początkujących. Uruchomienie specjalnej opcji trenera (coach) powoduje wyświetlenie podpowiedzi: co w danej sytuacji gracz powienien zrobić, co mu grozi itp. Włączyć można też specjalny tryb uczący oraz opisy (po angielsku), przybliżające strategię obu stron w ciągu najbliższych posunięć. Dostępny jest również słownik terminów szachowych, zawierający ponad 1600 haseł. Program dysponuje pokaźną biblioteką debiutów (2000) wraz z ich nazwami oraz dużą bazą najlepszych partii szachowych (27 tys.), do której można się odwoływać dzięki systemowi odpowiednich zapytań w poszukiwaniu konkretnych gier. Aby przyjemność czerpana z gry była pełna, można włączyć jeden z trzydziestu fragmentów muzyki klasycznej i, delektując się nią, rozkosznie łamać sobie głowę, zgłębiając tajniki 64 pól.

ANDRZEJ MAJKOWSKI

THE CHESSMASTER 5000
10th Anniversary Edition

Mindscape 1996
Optimus Bis
Logiczna
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 50%

Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

ARDENNES OFFENSIVE

W grudniu 1944 r. niespodziewany atak niemieckich wojsk zaskoczył siły amerykańskie zgrupowane w Ardenach. Była to ostatnia wielka hitlerowska ofensywa, ostatnia próba zmiany biegu historii. Marzeniem Niemców było dotarcie do Antwerpii – odcięcie i zniszczenie wojsk alianckich znajdujących się w Belgii i Holandii. Mogliby wtedy przerzucić znaczną część swoich sił na front wschodni i powstrzymać radziecką ofensywę (a przynajmniej mieć jakąś szansę jej zatrzymania).

Na wydarzeniach tych bazuje gra Decisive Battles of World War II: The Ardennes Offensive (była zapowiadana wcześniej pod nazwą The Last Blitzkrieg), która po długim okresie oczekiwania wreszcie trafiła na rynek. Firmy SSG i SSI zapowiadają, że jest to „odcinek pilotowy" nowej serii gier strategicznych.

Choć ofensywa w Ardenach to temat interesujący, jednak stosunkowo niedawno skorzystała z niego firma TalonSoft w grze Battleground: Ardennes oraz w jej ulepszonej wersji – Battleground: Bulge. Dlatego lepiej byłoby (dla dobra nowej serii) wybrać inną decydującą bitwę II wojny światowej.

Oprawa gry została zrealizowana na wysokim poziomie. Trudno oczekiwać czegoś więcej od map czy symboli jednostek. Jednak, jak na dzisiejsze czasy, gra ma zbyt ubogą „ofertę rozrywkową". Owszem, możemy obejrzeć sobie zdjęcia wielu (właściwie wszystkich) ważniejszych dowódców sił biorących udział w walce po obu stronach... Jednak jedyny „filmik" (w intro) zdecydowanie nie zaspokoił moich potrzeb estetycznych – został zrealizowany jako seria 31 wyświetlanych kolejno grafik (.pcx)! Oprawa dźwiękowa nie ustępuje graficznej. Trudno zarzucić coś efektom dźwiękowym. Większą część płytki zajmują ścieżki audio – podkład muzyczny złożony z 14 utworów (ok. 50 min).

Ardennes Offensive to strategia z podziałem na tury. Gracz, oprócz misji treningowej, dysponuje zestawem 7 scenariuszy (od 8 do 32 tur) oraz pełną, trwającą





64 tury, kampanią. Oprócz walki z SI, mamy możliwość gry w sieci, Internecie (także e-mail), przez modem czy kabel lub na jednym komputerze.

Choć Ardennes Offensive nie jest grą strategiczną w czasie rzeczywistym, trudno zaliczyć ją do „poważnych" strategii wojennych. W danej turze oddział może dowolnie przemieszczać się, atakować i dalej kontynuować przemarsz. Jednostka może przejść pod nosem wroga, nie narażając się na niespodziewany atak z jego strony, choć będzie to kosztowało więcej punktów ruchu. Nie da się ukryć, że jest to znaczne uproszczenie. Ogólnie AO przypomina raczej gry z serii Generałów niż V for Victory.

Na potrzeby Ardennes Offensive stworzono nowy, bardzo specyficzny system, który próbuje symulować wojnę lądową. Wynik walki oblicza się, uwzględniając standardowe dla gier tego typu warunki: liczebność jednostek uczestniczących w walce (liczba punktów ataku i obrony), teren korzystny dla którejś strony (np. położenie za rzeką zmniejsza znacznie siłę ataku), wsparcie artyleryjskie, udział sił powietrznych oraz prestiż głównodowodzącego.

Elementy te pozwalają wyliczyć prawdopodobny przebieg walki, a właściwie 6 możliwych wyników. Tutaj dochodzi do głosu ślepy przypadek – „rzucamy" kostką (rzadziej dwiema) i otrzymujemy ostateczny wynik starcia. Wprowadzenie tak wyraźnego czynnika losowego powoduje, że Ardennes Offensive zaczyna mocno przypominać grę planszową. Takie rozwiązanie nie każdemu przypadnie do gustu...

Ardennes Offensive to bardzo dobrze zrealizowana, wykorzystująca interesujący scenariusz strategia wojenna. Ciekawa propozycja nie tylko dla doświadczonych strategów, ale także dla początkujących graczy...

JACEK ILCZUK



THE ARDENNES OFFENSIVE

SSG/SSI/Mindscape 1997
Optimus Bis
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 79%
Dźwięk: 77%
Ogółem: 74%

Wymagania sprzętowe: Pentium, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

Bedlam 2: Absolute Bedlam

Rok temu firma Origin wprowadziła na rynek grę Crusader, która miała być kolejnym wcieleniem Dooma. Nikt się wtedy nie spodziewał, że produkt ten zapoczątkuje zupełnie nową gałąź strzelanek. Ach, co to była za gra! Spędzałem nad nią całe noce. Absolutnie wszystko można było w niej rozwalić, zniszczyć i obrócić w proch. Nie była doskonała, miała kilka mniej lub bardziej rażących błędów, ale grało się świetnie.



Bedlam2: Absolute Bedlam to kolejna gra z tego cyklu. Jednak nie poruszamy się w niej cyborgiem, ale opancerzoną maszyną. Przed każdą misją jest odprawa, potem jeszcze tylko trzeba dozbroić swój pojazd i w drogę. Muszę przyznać, że uzbrojenie jest imponujące – od zwykłych karabinów maszynowych do bomb ogniowych. Dzięki temu można walczyć wedle uznania: cały czas napierać na wroga, pędząc do przodu, lub przyczaić się za rogiem i zasypywać go bombami.

Bedlam 2 jest bardzo dynamiczna. Gracz właściwie nie ma





chwili wytchnienia, bez przerwy atakują go hordy wrogów. To wciąga – ledwo do niej usiadłem, a już byłem w czwartym etapie. Strzelając do wszystkiego, co się rusza, nie zwracałem uwagi na grafikę i dźwięk – one były mniej ważne, chciałem więcej krwi!

Oczywiście, moje życzenie się spełniło. Natychmiast zalała mnie fala potworów i... po chwili oglądałem bajecznie kolorowy wybuch mojego pojazdu. Zaraz przesiadłem się do drugiego i pokazałem potworom, że żarty się skończyły. Tak mniej więcej wygląda każda misja, ale poza strzelaniem trzeba wykonać określone zadanie.

Bedlam 2 nie jest produkcją najwyższych lotów, ale może zapewnić pełny relaks po męczącym dniu. Wystarczy usiąść przed komputerem i zapomina się o wszystkim. Co tu dużo mówić – dobra gra z niezłą grafiką i przeciętnym dźwiękiem.

SKAWEK

Bedlam 2 Absolute Bedlam

Mirage Interactive 1997
Strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 62%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 65%

Wymagania sprzętowe: Pentium 60, 16 MB RAM, CD-ROM 2×

Award Winners No. 1

Na polskim rynku pojawia się ostatnio coraz więcej zestawów gier. Niektóre są lepsze, inne szokują niezwykle niską ceną, a część się po prostu do niczego nie nadaje. Award Winners jest zestawem zawierającym cztery nie najmłodsze gry. Star Trek: The Next Generation – A Final Unity, ProPinball: The Web, Screamer i Actua Soccer.

Star Trek trudno zaliczyć do jakiejś kategorii gier. Najprościej mówiąc, jest to skrzyżowanie przygodówki ze strategią. Nasz cel – pomóc uciekinierom z Imperium Romulańskiego odnaleźć zwój tajemniczego papirusu. W grze od początku coś się dzieje, więc nikt nie powinien się nudzić.

ProPinball: The Web to, jak sama nazwa wskazuje, pinball :) Mamy do dyspozycji tylko jeden stół, jednak dosyć rozwinięty. Gra nadal szokuje bardzo dobrą grafiką – wszystkie elementy są dopracowane w najmniejszych szczegółach. Możemy grać nawet w rozdzielczości 1024×768 w 65 tys. kolorów.

O Screamerze słyszał chyba każdy. Ja wolę pierwszą część tej gry, ze względu na większą dynamikę wyścigu rozgrywanego na ulicach miast. Oprócz grywalności Screamer wyróżnia się znako-



TOUCHE

Firma Mirage postanowiła przybliżyć polskiemu odbiorcy recenzowaną już na łamach Gamblera grę Touche. Od razu trzeba zaznaczyć, że jest to lokalizacja niepełna: przetłumaczono napisy dialogowe, pozostawiono natomiast oryginalny głos amerykańskich aktorów. Szczerze mówiąc, takie rozwiązanie podoba mi się najbardziej, gdyż nie jestem uzależniony od tłumaczenia. Mam przed sobą dwie wersje językowe gry i mogę porównywać oryginał z polską translacją.

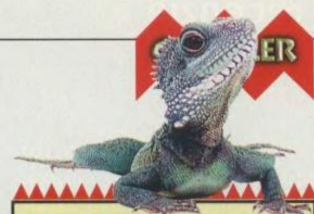


Przyznam, że z pewnym lękiem instalowałem polską wersję Touche, gdyż jest to gra niezwykle dowcipna, o żywych i barwnych dialogach, nasycona czarnym humorem, czasem purnonsensowym. Obawiałem się, że polskie tłumaczenie może zniszczyć język oryginału. Na szczęście okazało się, że długie miesiące pracy nad lokalizacją Touche nie poszły na marne. Można oczywiście wyłapać wiele niezręczności językowych, np.: zamiast „on jest martwy, stanowczo", powinno być po prostu „on jest martwy"; w polskim języku nie ma słowa „żebram" tylko „żebrzę". Na szczęście jednak dowcipy i zabawne powiedzonka w tłumaczeniu nie utraciły swojej lekkości.

Kilka słów o grze (choć miała już w Gamblerze recenzję i opis w nr. 3/96 i 4/96). Akcja rozgrywa się w czasach znanych nam z powieści Dumasa, a głównym bohaterem jest młody muszkieter wmieszany w sprawę tajemniczego zabójstwa. Od jego odwagi, pomysłowości i przebojowości zależy los Francji. Nasz bohater będzie podróżował, zdoła się zakochać, wziąć udział w bitwie z Anglikami, pozna szalonego wynalazcę i diabolicznego kardynała de Guise. Prawdziwą perełką tej gry są cyniczne komentarze służącego, który niemal od początku gry towarzyszy naszemu muszkieterowi.



Niestety, sposób poruszania się bohatera nie jest rozwiązany najlepiej. Czasem można dostać palpitacji serca czekając, aż podejdzie gdzieś, pokręci się bezsensownie w miejscu, aby obejrzeć jakiś przedmiot czy zbliżyć się do kogoś. Można mieć także zastrzeżenia do logiczności niektórych zagadek. Zarówno od strony graficznej, jak i dźwiękowej grę zrealizowano co najmniej poprawnie, choć widać już, że program ma ponad rok. Mimo wszystko jednak Touche może nam dostarczyć dużo dobrej zabawy, bowiem scenariusz ma znakomity.



Eidos/US Gold 1996
Mirage
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 64%
Dźwięk: 76%
Ogółem: 71%
Wymagania sprzętowe: 486DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

JACEK PIEKARA







mitą muzyką – chociażby dla niej warto tę grę kupić.

Actua Soccer to najbardziej chyba znany tytuł z serii gier sportowych. Charakteryzuje się bardzo dobrą i dopracowaną grafiką, wysokim poziomem trudności i realizmem symulacji. Boisko możemy oglądać z ustalonej przez nas pozycji lub z automatycznie przełączanych kamer.

Zebrane w zestawie Award Winners No. 1 programy w większości należały do czołówki, a i teraz gra się w nie z przyjemnością. Dziwi mnie tylko ich zestawienie – cztery gry, a każda reprezentuje inny gatunek. Wytrawnemu graczowi, który wie, co lubi, będą się z tego zestawu podobały może 2 tytuły – w 2 pozostałe nie będzie w ogóle grał. Award Winners godny jest polecenia przede wszystkim tym, którzy dopiero startują w komputerowej zabawie i nie są pewni, który rodzaj będzie im odpowiadał.

LECH WIKTOR PIOTROWSKI



Empire 1997
MarkSoft
Składanka
PC CD-ROM
Ogółem: 70%

Scorcher

Jest taka gra na konsolę PSX, przez wielu uważana za nieosiągalny dla innych ideał futurystycznych wyścigów - wipEout 2097. Właściciele PC też mogą sobie w nią zagrać, jeśli posiadają kartę graficzną z kością Voodoo. I co z tego? Ano to, że Scorcher jest prawie tak samo dobry, a chodzi płynnie już na przeciętnym sprzęcie.

Na pierwsze produkty Scavengera czekaliśmy z utęsknieniem już od dwóch lat, kiedy to grupa szwedzkich koderów, weteranów demo-sceny pokazała, na co ją stać i wprowadziła w świat (dokładniej - w Internet) nieinteraktywne demo Into The Shadows. Wywołało to szok. Wieści o nim dotarły podobno aż do id Software, co spowodowało opóźnienie wydania Quake'a (nie wierzcie w te plotki :). Jak się jednak wkrótce okazało, od napisania kilku procedur generujących szybką grafikę do powstania dobrej gry droga jest dłuższa niż trasa maratonu.

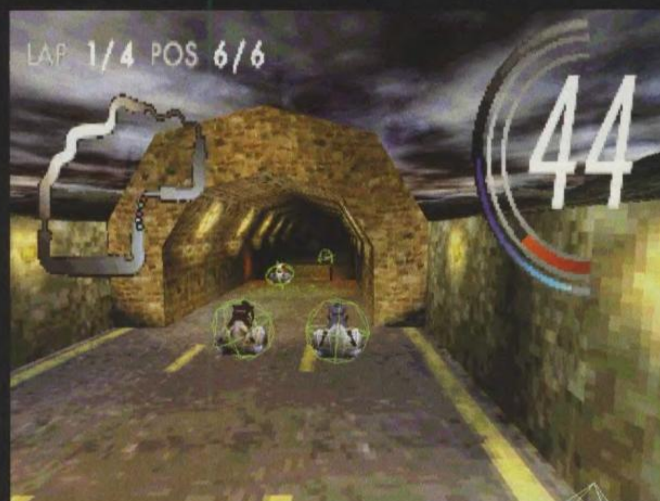




Scorcher to teoretycznie proste wyścigi. Gracz dosiada otoczonego zielonym polem siłowym motocykla, który może lewitować dzięki odkryciu „nuklearnego pola elektromagnetycznego". Zdawało mi się, że nawet mój kot się uśmiechnął, kiedy przeczytałem mu ten fragment instrukcji. Motocykle rozwijają iście kosmiczne prędkości - prawie 300 km/h bez dopalaczy i 450 km/h po ich użyciu. Przez cały czas widzimy plecy zawodnika, którego maszyną kierujemy - jego animacja składa się na oko z trzech klatek. Na szczęście podczas wyścigu nie można nawet na chwilę oderwać wzroku od trasy.

Sześć dostępnych w grze torów to prawdziwe perełki. Każdy ma swój charakter i zdecydowanie różni się od pozostałych. Tory (poza pierwszym) są dosłownie usiane pułapkami: dziury (motocykle mogą wykonywać skoki), baseny z wodą, beczki, rury, tunele, skocznie, metalowe konstrukcje i wiele innych. Jest nawet wielka spirala, na której wariuje nasz zmysł równowagi. Niestety, nie obejrzałem ostatnich dwóch torów... Dlaczego? Gra jest bardzo trudna.

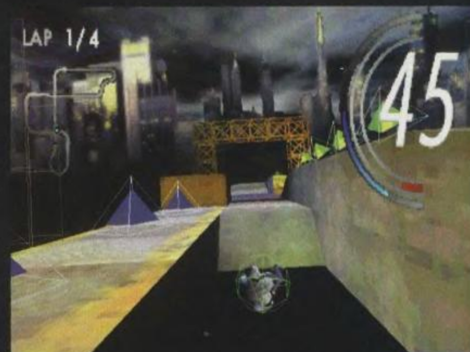
W każdym wyścigu bierze udział od czterech do sześciu zawodników. Aby zakwalifikować się do następnego etapu (w sumie jest ich sześć), trzeba zająć co najmniej III miejsce. Od drugiego toru począwszy, jest to bardzo trudne zadanie. Aby mieć jakiekolwiek szanse, trzeba znać na pamięć położenie każdej pułapki. Jeden jedyny błąd często powoduje niezakwalifikowanie się do następnej rundy. I co wtedy? Trzeba ścigać się na wszystkich torach od początku. I tak za każdym razem. Katastrofa. Zapewniam Was, że nie jestem laikiem w dziedzinie gier zręcznościowych, ale zakwalifikowanie się do ostatnich dwóch wyścigów przekraczało moje możliwości czasowe. Z drugiej strony, można to potraktować jako zaletę - nie da się skończyć gry w jeden dzień.





Bardzo brakuje trybu multiplayer - chociażby przez kabel RS w dwie osoby lub nawet split-screen. Jak długo można ścigać się z tymi samymi komputerowymi przeciwnikami (niektórzy są aż nieprzyzwoicie dobrzy)? Do wad gry trzeba też zaliczyć słabiuteńkie efekty dźwiękowe, kontrastujące z dobrą muzyką techno.

Na koniec słówko o wymaganiach sprzętowych: na Pentium 166 z kartą Virge gra działa prawie płynnie w rozdzielczości 640×480, 16-bitowym kolorze i maksymalnych detalach. Po wyłączeniu detali można w „wysokiej" płynnie grać już na Pentium 100. Jest to pewne osiągnięcie, ale nie na miarę engine'u Quake'a (do którego Scorcher został - ku mojej szczerej uciesze - porównany). Nie ta liga. Najciekawsze jest jednak to, że grafika jest bardziej płynna w Windows niż w DOS. To pierwsza gra, którą znam, chodząca szybciej w okienkach. Trudno powiedzieć, czy to zasługa karty - instrukcja i readme milczą na ten temat.



ROOS

Od redakcji: Na str. 76 znajduje się recenzja wersji tej gry na konsolę Sega Saturn.

Scorcher

GT Interactive/Scavenger
L.E.M.
Strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 86%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 82%

Wymagania sprzętowe: Pentium 60, 8 MB, CD-ROM 2×

AMOK

„Nieszczęścia chodzą parami" – mówi przysłowie. Amok to druga gra Scavengera, którą w tym numerze przyszło mi recenzować, więc zanim zacząłem grać, zastanawiałem się, czy szczęścia też chodzą parami. Może Amok okaże się tak dobry jak Scorcher? Niestety, chodzą innymi drogami...

Sztampowa do granic absurdu fabuła opowiada o najemniku, zarabiającym na życie walką dla różnych stron toczącego się już od 47 lat konfliktu. Jego pojazdy – skrzyżowanie batyskafu z łodzią podwodną (w czasie misji „zanurzonych") oraz coś w rodzaju Mecha (misje na lądzie). Jego zadanie – pomoc korporacji NONLUN w odbudowie jej dawnej potęgi.







Trzy lata to szmat czasu. Szczególnie w dziedzinie komputerowej rozrywki – to zmiana generacji sprzętu i oprogramowania. Trzy lata temu firma Nova Logic opatentowała system trójwymiarowych pikseli – Voxel Space – i na jego bazie stworzyła doskonałą w owym czasie grę Comanche. Po co te reminiscencje? Amok opiera się w dużej części właśnie na wspomnianym systemie. Wzgórza, budynki oraz wszystkie inne obiekty wyłaniają się z mroku bądź mgiełki, skutecznie ograniczających pole widzenia gracza. Voxele, po zbliżeniu się na wyciągnięcie ręki, zamieniają się w wielkie cegły. Do tego prawie wszystkie obiekty ruchome w grze wykonane są ze słabo narysowanych i kiepsko animowanych sprite'ów. Brrr.... Grafika gry jest na tyle uboga, że nie dziwi płynna animacja w wysokiej rozdzielczości i hi-colorze (byłoby dziwne, gdyby było inaczej). Jedyne naprawdę świetnie zrobione elementy to zdychające rekiny – trójwymiarowe, perfekcyjnie animowane, wypływają brzuchami do góry na powierzchnię...



Oprawa graficzna Amoka jest na poziomie roku 1994. Z dźwiękiem też nie lepiej. Pomijając niezłe techno na ścieżkach audio – efekty są po prostu żenujące. Zabijani żołnierze wydają z siebie kwęk kury znoszącej jajko, pozostałe odgłosy niewiele lepsze. Radzę wyłączyć po pierwszej misji.

Amok, choć ma sporo niedoróbek, zawiera jednak dużą dawkę dobrej zabawy. Wspomniane niskie wymagania sprzętowe czynią z niego dobrą propozycję dla posiadaczy szybszych wersji komputerów 486. Gra w całości umieszczona jest na krążku i nie wymaga przestrzeni dyskowej (tylko na pliki wymiany), na dodatek CD-ROM o podwójnej prędkości gwarantuje bezproblemową zabawę.





Dziewięć dostępnych w grze misji (na poziomie Hard) zapewni co najmniej kilka, jeśli nie kilkanaście, wieczorów spędzonych na eksterminacji przeciwników. Zadania dzielą się na cztery typy: podmorskie, wastelands (coś w rodzaju nuklearnego śmietniska), miejskie i te odbywające się w tunelach. Można im zarzucić sporą schematyczność – prawie w każdej misji trzeba zniszczyć jakiś generator, budynek, zbiornik itp., ewentualnie uratować zakładników lub więźniów. Cele poszczególnych etapów są na bieżąco podawane w trakcie misji, nie trzeba więc zbyt wiele główkować przed ustaleniem, co robić dalej. W grze liczą się głównie sprawne palce i wytrzymały pancerz.

Losy firmy Scavenger nie są nam znane. GT Interactive zerwała z nią współpracę, z powodu katastrofalnego przeciągania terminów kończenia prac nad kolejnymi grami. Szkoda, bo poza dość drętwym Amokiem, Szwedzi mieli w planach dużo bardziej ambitne projekty, których prawdopodobnie już nie obejrzymy.

Jeżeli za oknem pada deszcz, masz grypę, nie możesz ruszyć się z domu, a w telewizji nie ma nic ciekawego do obejrzenia, Amok może być niezłą rozrywką. Jest jak japoński samochód sportowy – lepszy od Poloneza, ale od Ferrari czy Bugatti dzieli go dystans nie do pokonania...



ROOS

A M O K

© Scavenger Inc., 1996

GT Interactive/Scavenger 1997
L.E.M.
Strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 65%
Dźwięk: 43%

Ogółem: 61%

Wymagania sprzętowe: Pentium 60, 8 MB, CD-ROM 2×

LIGA POLSKA MANAGER '97

W LPM '97 nie znajdziesz skomplikowanych edytorów taktyk, nie pogubisz się w bogactwie opcji, ani nie utoniesz w powodzi współczynników i innych cyferek, wyświetlanych na ekranie. To gra płytka i nieskomplikowana.

Niewątpliwym atutem programu Mariusza Trzaski jest to, że gra nawiązuje do rodzimych realiów piłkarskich (np. wybryki pseudokibiców). Niestety, tylko nawiązuje, a nie odzwierciedla rzeczywistości, co ujemnie wpływa na jej grywalność.

Możesz prowadzić polskie zespoły wyłącznie w krajowych rozgrywkach piłkarskich (liga i puchar). W kalendarzu spotkań nie uwzględniono europejskich pucharów.



Składy zespołów pochodzą z końca jesiennej rundy sezonu 96/97, a o zastosowaniu edytora składów nie pomyślano. Kontrowersje budzi fakt przypisania każdemu piłkarzowi tylko jednej, stałej pozycji „boiskowej" (bramkarz, obrońca, pomocnik, napastnik).



W dodatku LPM '97 nie rozróżnia, czy zawodnik gra na środku, na prawej czy lewej stronie swojej formacji. Komputer automatycznie ustawia go na murawie, w zależności od taktyki i miejsca zajmowanego na liście piłkarzy grających w klubie (pozycja ta nie zmienia się).

Dla osiąganych przez Ciebie wyników jest to i tak mało istotne, bowiem siła drużyny zależy przede wszystkim od umiejętności zawodników, a nie od ich ustawienia na boisku. Każdego piłkarza charakteryzuje pięć współczynników: forma, technika, szybkość, podanie i strzał. Oczywiście, najwyższe wartości liczbowe występują przy nazwiskach zawodników grających poza granicami naszego kraju, a tych (w LPM '97) bardzo łatwo skłonić do podpisania kontraktu z jakąkolwiek polską drużyną. Nawet z trzeciej ligi.

Jest to możliwe dzięki „bajkowemu" systemowi finansowania działalności klubu. Wysokie wpływy z reklam, natychmiastowa sprzedaż zawodników wystawionych na listę transferową i łatwo dostępne kredyty bankowe pozwalają znacznie wzmocnić skład Twojego zespołu jeszcze przed rozpoczęciem sezonu. Tak rozwiązana kwestia klubowych pieniędzy gwarantuje zdobycie mistrzostwa Polski lub awans na wyższy szczebel rozgrywek już w pierwszym sezonie Twojej „przygody" z LPM '97.





Dbanie o intensywność treningów piłkarzy i ustalanie taktyki (drogą przesuwania różnych suwaków) nie są do tego potrzebne.

Aby zająć pierwsze miejsce w lidze, trzeba najpierw rozegrać minimum 35 spotkań. Dobrze, że czas trwania sekwencji meczowych można skrócić do minimum, ponieważ fatalnie rozwiązano ich prezentację. Tło stanowi zawsze to samo zdjęcie, na stadionie panuje grobowa cisza, a o rozwoju sytuacji na boisku dowiadujemy się z komentarzy, pojawiających się na dole ekranu. Większość opisuje akcje w czasie przeszłym, z których nigdy nie pada bramka. Tę bowiem obwieszcza tylko jeden i ten sam napis: „Strzelcem bramki jest: (nazwisko zawodnika)." Przez to mecz wydaje się nudny i strasznie się dłuży (jeśli go nie przyspieszymy).

Po każdym spotkaniu można przeanalizować przychody i wydatki związane z jego rozegraniem. Jeśli bilans jest ujemny, można obniżyć pensje piłkarzy, co i tak ma niewielki wpływ na ich postawę na boisku. Można też w kilka sekund zmodernizować i rozbudować stadion, co powinno zwiększyć wpływy ze sprzedaży biletów.

Grywalność LPM '97 dodatkowo obniżają: brak możliwości rywalizacji z żywymi menedżerami, brak dźwięku i „wieszanie" się gry (system Windows) od czasu do czasu.

Menedżer piłkarski MarkSoftu pod żadnym względem nie dorównuje produkcjom zachodnim. Nie jest też lepszy od swojego imiennika — LPM '95, wydanego dwa lata wcześniej. Trudno się temu dziwić — pracował nad nim tylko jeden człowiek.

Liga Polska Manager '97 nie spodoba się nawet tym, którzy nie orientują się zbytnio w polskiej rzeczywistości futbolowej, a kochają piłkę nożną w każdej postaci.

KRISTOFF

PS Jeszcze w tym roku powinna się ukazać poprawiona wersja LPM '97 na CD. Oby rzeczywiście okazała się lepsza.





Three Dirty Dwarves

TDD to konwersja gry wydanej na Saturna (recenzja w nr. 6/97). Jej tytuł zapewne nic Czytelnikom nie mówi, zwłaszcza że ginie w natłoku o wiele głośniejszych – Sega wiele przebojów udostępnia w wersji PC. Okazuje się jednak, że „Trzy Brudne Skrzaty" to produkt rewolucyjny, wprowadzający sporo innowacji do gatunku... no właśnie, jakiego gatunku? W zasadzie, jest to mieszanina „chodzonej" bijatyki z platformówką.

Cała historia rozpoczyna się w chwili, gdy kilkoro dzieci zabawia się w jakąś grę planszowo–roleplayową, kierując postaciami trzech skrzatów. Kiedy dzieci zostają porwane przez członków jakiejś bojówki, skrzaty wyruszają na odsiecz. Jest ich trzech, są brudni i bezwzględni. Staną naprzeciw równie bezwzględnego świata. Nowy Jork i okolice to, w wyobraźni autorów, wielkie siedlisko zbirów i szumowin, wśród których znajdziemy np. babcię–śmieciarę, oblepiająca wszystko i wszystkich taśmą klejącą, zakochaną „ślicznotkę", która nawet najbardziej zatwardziałego skrzata potrafi zacałować na śmierć, czy znienacka wynurzające się spod ziemi koparko–spycharki.

Oczywiście, nasi bohaterowie dysponują stosownym zestawem argumentów do dyskusji: pierwszy skrzat, uzbrojony w kij baseballowy, posługuje się nim nie gorzej niż kibic piłkarski, a na dalsze odległości miota piłki (nawet do czterech jednocześnie). Drugi reprezentuje mniej popularną dyscyplinę, a mianowicie kręgle. Jego kula potrafi narobić niezłego zamieszania wśród wrogów, zaś pojedynczy kręgiel doskonale spisuje się w roli maczugi. Wreszcie ostatni, mój ulubiony skrzat, nie bawi się w półśrodki i realizuje swoje zadanie za pomocą shotguna, z wprawą nie mniejszą niż bohater Dooma. Ponadto skrzaty potrafią, w zamian za zbierane czaszki, wykonywać najrozmaitsze akcje specjalne. Najwspanialsza i najdroższa z nich polega na połączeniu wszystkich skrzatów w jednego superbohatera (żadnych skojarzeń!), który przez kilka sekund sieje po całej planszy z arsenału zbliżonego do tego, którym popisał się pan Maska w finale filmu z Jimem Carreyem.



Istotną innowacją w grze jest fakt, że w danej chwili sterujemy jednym skrzatem, zaś dwa pozostałe idą za nim (i są odporne na ciosy). Jeśli nasz bohater otrzyma cios, nie ginie, tylko ogłuszony siada na chodniku. Co może go przywołać do świadomości? Oczywiście, solidny cios od kompana! Wydaje się, że to upraszcza grę, jednak – wbrew pozorom – wcale nie jest łatwo znaleźć chwilę na uratowanie kumpla. Zwłaszcza że często trafiają się przeciwnicy, którzy nie giną od jednego strzału. Kilkadziesiąt razy spotkałem w grze potworki, które stosowały nie znane mi sztuczki. Za każdym razem musiałem się pokornie uczyć ich zachowań i sposobów walki z nimi, aby skutecznie usunąć je z drogi. Część monstrów czaiła się na przykład w... głębi planszy, dokąd co prawda nie można iść, ale skąd (i dokąd) można strzelać. Zresztą sama plansza to też pojęcie umowne. Są co prawda klasyczne „chodniki", ale także arena, po której biegamy dookoła przeciwnika. Jest też szaleńcza jazda na wózku po estakadach jak z parku rozrywki.





Przyznam się, że grając w Three Dirty Dwarves po raz pierwszy od bardzo dawna miałem wrażenie, że autorzy gry zasiedli do pracy z mocnym postanowieniem wymyślenia czegoś zupełnie nowego (co ostatnio zdarza się rzadko) i w zupełności im się to udało (co zdarza się jeszcze rzadziej). W TDD nie znajdziecie starych, oklepanych sztuczek z innych gier tego typu. Jest tu mnóstwo nowatorskich pomysłów, niespodzianki za każdym rogiem, doskonałe wykonanie i dynamiczna akcja. Wszystko to zrealizowane (niestety?) w konwencji gatunku, który swoje najlepsze czasy przeżywał w połowie lat 80. i dziś trąci już myszką. Zapewne znajdą się tacy, którzy nie zechcą wydać stu kilkudziesięciu złotych na „zwykłą platformówkę".



ALEX

Three Dirty Dwarves

Sega/Appaloosa Interactive 1997
Bobmark
Platformówka
PC CD-ROM
Grafika: 83%
Dźwięk: 77%
Ogółem: 83%

Wymagania sprzętowe: Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM 2×

ROBBY - PRZYJACIEL W POTRZEBIE

Przybysz z planety Mechanorum, sympatyczny robocik Robby, rozbił na Ziemi swą rakietę. Tak zaczyna się akcja gry edukacyjnej przeznaczonej dla kilkulatków. Nić intrygi jest nad wyraz prosta. Nasza planeta wydaje się Robby'emu bardzo skomplikowana, co staje się pretekstem do wciągnięcia dziecka w zabawę. Robby musi skompletować części do naprawy statku kosmicznego, czyli rozmaite figury geometryczne. Gdy to mu się uda, przypomina sobie, że musi jeszcze uratować małą małpkę, która przybyła wraz z nim. W końcu ma problemy z odlotem z naszej planety.

Za każdym razem Robby przeprasza dziecko za sprawiane kłopoty i oczekuje od niego pomocy. A zadania są proste – gry wymagające rozróżnienia kształtów, kolorów, ćwiczące pamięć oraz orientację. Zawsze zaczyna się od rzeczy prostych, by dziecko mogło przyswoić sobie zasadę (jest tłumaczona przez robocika na początku gry). Później zadania są coraz trudniejsze, nie przekraczają jednak możliwości malucha. W każdej minigrze po zaliczonym zadaniu mały gracz dostaje nagrodę, a robocik chwali go swym lekko metalizowanym głosem. Jeśli coś zostanie wykonane źle – stara się pocieszać, a liczba wcześniej otrzymanych nagród zmniejsza się. Dzięki temu dziecko może powtarzać czynność dopóty, dopóki nie wykona jej poprawnie. Dodatkową nagrodą dla malucha, śledzącego poczynania robocika i rozwiązującego jego problemy, są bardzo kolorowe animacje i fakt, że Robby cały czas „rozmawia" z nim. Tytuł Przyjaciel w potrzebie wydaje się więc odpowiedni.

Robby ma na dłużej zadomowić się w naszym kraju. W chwili, gdy ten numer ukaże się w kioskach, powinna się pojawić druga część serii, Robby – Metal w akcji. Wydaje mi się, że Robby (biorąc pod uwagę całkowitą lokalizację produktu) to jedna z tych nielicznych serii, które we właściwy sposób zaczną oswajać maluchy z informatyką. Wszak, oprócz możliwości męczenia myszki i przeżycia przygody z robocikiem, przemycają całkiem ważne dla takiego malca treści.

POZIOM: 3

POZIOM: 3

PAŁCJUSZ

ROBBY
Przyjaciel w potrzebie

Orient Vision 1996
IPS CG
Edukacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 68%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 79%

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, karta muzyczna

MULTIMEDIALNY

Od kilku lat nie ukazał się żaden komputerowy słownik polsko-angielski, toteż tę pozycję powitałem ze zrozumiałym zainteresowaniem. Tym bardziej, że produkt pochodzi z – zasłużonej na rynku językowych pomocy multimedialnych – firmy Young Digital Poland i oparty jest na książkowej edycji najświeższego polsko-angielskiego i angielsko-polskiego słownika Collinsa, wydanego przez oficynę BGW.

Znalazło się w nim 80 tys. haseł i ponad 120 tys. znaczeń. Przewaga nad wersją książkową polega na nieporównywalnie szybszym dostępie do informacji. Hasła zostały opracowane w pełni hipertekstowo, co oznacza, że kliknięcie na dowolnym słowie opisującym hasło prowadzi do hasła je z kolei opisującego. Podobnie skróty są rozwijane, gdy tylko zatrzyma się nad nimi kursor myszy. Angielskie hasła są dodatkowo czytane przez lektora, dzięki czemu nawet osoby nie obeznane z transkrypcją fonetyczną nie będą miały problemów z wymową. Bardzo przydatną funkcją jest także wyszukiwanie, w jakich hasłach występuje podane słowo. Jeśli słów jest kilka, można wyszukiwać hasła,

SŁOWNIK
COLLINS
Copyright © by HarperCollins Publishers Ltd. and Polska Oficyna Wydawnicza BGW Warszawa
YDP MULTIMEDIA
Software Copyright © 1997, Young Digital Poland

Young Digital Poland 1997
Słownik
PC CD-ROM
Grafika: 69%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 86%

Wymagania sprzętowe: PC 386, 8 MB RAM, CD-ROM, Windows 3.1 lub 95.

Encyklopedia Zwierząt Ssaki

W czasach ruchów ekologicznych wydanie multimedialnej encyklopedii zwierząt mogłoby być uznane za strzał w dziesiątkę, gdyby nie to, że ekolodzy raczej nie darzą sympatią komputerów. Ten ciekawy produkt powinien jednak przypaść do gustu komputerowcom, którzy mają wątpliwości co do sensu budowy tamy w Czorsztynie.

Encyklopedia składa się z 2 części: encyklopedii właściwej oraz kilku artykułów przeglądowych. W tej pierwszej znajdziemy informacje o większości ssaków świata, pogrupowane ze względu na: porę aktywności, sposób odżywiania, zamieszkiwane środowisko oraz upodobania społeczne. Wskazawszy jedno z kryteriów podziału, otrzymujemy informacje o wszystkich spełniających je gatunkach ssaków. Wybrawszy z kolei jeden z nich, możemy obejrzeć zdjęcie bądź rysunek zwierzęcia, opis, mapę z zaznaczonymi obszarami występowania, a niekiedy nawet film.

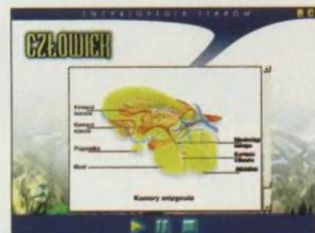
Oprócz podstawowych wiadomości encyklopedycznych niemal każdy opis zawiera ciekawostki przybliżające zwyczaje zwierzęcia, rolę, jaką odgrywa w środowisku, znaczenie dla człowieka. Filtrów grupujących zwierzęta nie można niestety nakładać, więc byłoby trudno znaleźć odpowiedź na pytanie, czy istnieje wszystkożerny bigamista zamieszkujący góry i prowadzący poranno-wieczorny tryb życia. Istnieje za to mechanizm wyszukujący, który po podaniu nazwy zwierzęcia wskazuje wszystkie artykuły encyklopedii, w których ona występuje.

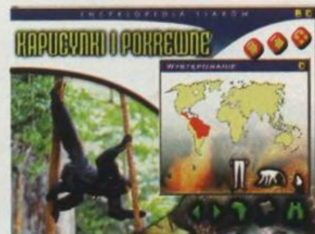
Część opisowa składa się z 6 artykułów przeglądowych, dotyczących: budowy człowieka, podziału na biomy (zbiorowiska zwierzat i roślin o wspólnych właściwościach, zasiedlających obszary jednorodne pod względem biologicznym, np. tajga, tundra, step), pochodzenia ssaków, krain zoogeograficznych, ssaków w mieście i udomowienia zwierząt. Wszystkie są czytane przez lektora oraz ilustrowane zdjęciami i fragmentami filmów. Ich język dostosowany jest do poziomu szkoły średniej.

W tej części trochę brakuje podziału wykładów na podrozdziały. Znalezienie konkretnej informacji, np. podziału na krainy zoogeograficzne, polega na „przewijaniu" wykładu do odpowiedniego miejsca. Przyznam, że nie należy to do przyjemności. Wykład mógłby być uzupełniony animacją komputerową (zamiast niej jest statyczna grafika), zwłaszcza w części poświęconej człowiekowi.

Mimo wad, encyklopedię ogląda się z dużą przyjemnością, ze względu na doskonałą jakość zdjęć i całkiem dobrą filmów. Tytuł programu sugeruje, że na ssakach się nie skończy. Czekam na dalsze części, mając nadzieję, że poprawi się nieco poziom redakcyjny.

PAŁCJUSZ





ENCYKLOPEDIA SSAKÓW
Optimus Nexus 1997
Encyklopedia
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 89%
Ogółem: 65%
Wymagania sprzętowe: 486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

Słownik Collinsa

w których występują one jednocześnie lub w których występuje choćby jedno z nich.

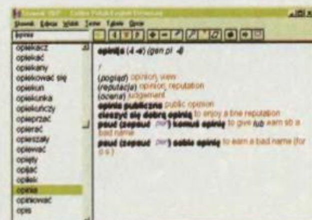
Spora część haseł, oprócz odpowiednika w drugim języku, zawiera tłumaczenia idiomów oraz przykładowe sposoby użycia w zdaniach. Tego wszystkiego można się uczyć dzięki modułowi Tester, sprawdzającemu znajomość haseł.

Uzupełnieniem słownika są tabele pokazujące: odmianę czasowników nieregularnych, liczebniki główne, zbiorowe i porządkowe, ułamki, sposoby podawania czasu i daty. Szkoda, że zabrakło tu przeliczeń miar anglosaskich na metryczne i na odwrót. Miejsca na płytce było dosyć, a jak to by się przydało wiedzą wszyscy, którzy spotkali się z czymś mniej popularnym niż stopa, cal czy funt. Mnie zainteresowały także podstawy interpunkcji angielskiej, która pozostaje dla mnie czarną magią.

Komputerowy słownik Collinsa jest, mimo kilku drobnych wad, bardzo dobry. I nie dlatego, że na rynku brak konkurencji. Dobra realizacja genialnego w swej prostocie pomysłu zawsze zasługuje na uznanie.

PAŁCJUSZ







targi GAMBLER

Gambleriada Jesień '97

Już się zbliża...

Jesienne targi gier komputerowych Gambleriada, które w dniach 24-26 października odbędą się w hali Torwaru, będą z całą pewnością największą, najwspanialszą i najciekawszą spośród wszystkich dotychczasowych edycji tej imprezy. Jest jeszcze za wcześnie, by choć w przybliżeniu poinformować Was o nadchodzących atrakcjach. Za miesiąc podamy więcej szczegółów, wszyscy odwiedzający imprezę znajdą je także w specjalnym, targowym wydaniu Gamblera. Natomiast najwyższy czas ogłosić, jakie turnieje gier komputerowych przygotowujemy na Gambleriadę.

Nauczeni doświadczeniem poprzednich edycji postanowiliśmy, że każdego dnia odbędzie się jeden megaturniej. To pozwoli na zapewnienie każdemu należytej oprawy oraz stosownej puli nagród, których wartość z pewnością przekroczy 10 000 zł.

Oficjalny terminarz rozgrywek prezentuje się następująco:
Piątek, 24 października: Soul Blade (PSX)
Sobota, 25 października: Quake
Niedziela, 26 października: NBA Live '97

W każdym turnieju wystartuje po 64 zawodników. Zasady eliminacji do turnieju Quake'a zamieszczamy poniżej, uczestnicy pozostałych rozgrywek zostaną wylosowani spośród tych, którzy nadeślą zgłoszenia. Uwaga: przyjmujemy wyłącznie kupony wycięte z pisma (nie wolno kserować), każda osoba może do danego turnieju przysłać tylko jeden kupon.

Dokładne terminarze oraz regulaminy turniejów podamy za miesiąc. (red.)

Soul Blade

Doskonała, trójwymiarowa bijatyka firmy Namco, razem z grą Tekken 2 znajduje się w czołówce najlepszych bijatyk na PSX. Wszyscy, którzy chcą się sprawdzić w bitwie na maczugi, miecze i inny tego rodzaju sprzęt, znajdą tu coś dla siebie.

Zgłoszenie do turnieju Soul Blade

Imię ....
Nazwisko ....
Wiek ....
Adres: ....
Ulica ....
Miejscowość ....
Kod pocztowy ....
Telefon ....
E-mail ....



Quake

Najlepsza gra sieciowa świata, dystansująca konkurencję o wiele długości. Tym razem to właśnie turniej Quake'a będzie najważniejszym wydarzeniem na Arenie. Spodziewamy się, że na turnieju pojawi się cała polska czołówka internetowa - która jednak będzie się musiała poddać takim samym eliminacjom, jak każdy uczestnik.

Zgłoszenie do turnieju Quake

Imię ....
Nazwisko ....
Wiek ....
Adres: ....
Ulica ....
Miejscowość ....
Kod pocztowy ....
Telefon ....
E-mail ....

☐ Swoje demo nadesłałem Internetem.



NBA Live '97

Koszykówka spod znaku Electronic Arts łączy w sobie fenomenalną widowiskowość i realizm rozgrywki. Niezywkła popularność tej gry i aktywność jej fanów w KS Gambler sprawiły, że oto po raz pierwszy na Gambleriadzie organizujemy rozgrywki sportowe - walkę o mistrzostwo NBA.

Zgłoszenie do turnieju NBA Live '97

Imię ....
Nazwisko ....
Wiek ....
Adres: ....
Ulica ....
Miejscowość ....
Kod pocztowy ....
Telefon ....
E-mail ....



Turniej Quake'a – zasady eliminacji

Udział w turnieju można sobie zapewnić na dwa sposoby. Pierwszy, tradycyjny – wysłanie kuponu wydrukowanego w tym numerze i oczekiwanie na łut szczęścia podczas losowania, w trakcie którego wyłonimy 32 uczestników.

Szansę, aby na pewno trafić w turniejowe szranki, daje wzięcie udziału w konkursie, w którym należy nagrać demo według następujących zasad:

1. Mapa DM4 (The Bad Place)
2. 3 (trzy) BOT-y, wersja 0.8
3. TIMELIMIT 4
4. SKILL 0.5
5. TEAMPLAY 0
6. DEATHMATCH 1

Trzeba osiągnąć jak najwyższą liczbę „fragów". Do pierwszych eliminacji w turnieju wejdzie 28 zawodników z najlepszymi wynikami, do nich dołączy czwórka finalistów z poprzedniej Gambleriady. Nie zamieszczamy instrukcji nagrania demo, gdyż po pierwsze – znajduje sie ona w G 4/97, zaś po drugie – ten sposób kwalifikacji adresowany jest do osób doświadczonych. Jeżeli nie wiecie, jak nagrać demo, lepiej przyślijcie kupon. BOT-y można znaleźć na krążku Gambler CD, dołączonym do tego numeru pisma.

Nagrane demka przysyłajcie pod adresem redakcji (dyskietek nie zwracamy), opatrując koperty wielkim znakiem Q, lub przez Internet do katalogu FTP://ftp.pk.edu.pl/pub/games/id/quaketoys/in/gambler/. Kandydaci nadsyłający demka Internetem powinni przesłać pod adresem redakcji również kupon zgłoszeniowy.

Każdy, kto chce używać podczas gry własnych plików konfiguracyjnych, musi przysłać je razem z demkiem (lub kuponem) i nazwać tak, jak brzmi ksywa, którą będzie się posługiwał w turnieju.

Wraca!

GamblerClub powraca. Po przedłużających się (z najrozmaitszych powodów, w większości niezależnych od redakcji) perturbacjach, wznawiamy jego działalność – w zupełnie odmienionej formule. Oto wszyscy posiadacze kart GC mają możliwość dokonywania zakupów oprogramowania w wymienionych sklepach komputerowych ze zniżką 5%! Wystarczy tylko przy dokonaniu zakupu wylegitymować się ważną kartą i – jeśli poprosi o to obsługa sklepu – okazać jakikolwiek dowód tożsamości.

Informujemy też, że karty GC zostały rozesłane do wszystkich aktualnych członków GamblerClubu, wraz ze stosownym przedłużeniem terminu ich ważności (aby wyrównać opóźnienie). Wszystkich oczekujących przepraszamy. Na koniec przypominamy, że członkiem GamblerClubu zostaje każdy prenumerator Gamblera.

Placówki handlowe zainteresowane przystąpieniem do klubu prosimy o kontakt z redakcją.

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

ADAP - Stoisko Firmowe
ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

AGA Electronics
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

AMICOM
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

ARR GROUP
ul. Kościuszki 86
30-114 Kraków

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

A.T.K. Mega Arts
ul. Stayera 1
07-412 Ostrołęka

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Jagiellońska 70/3
85-027 Bydgoszcz

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 2
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

Księgarnia „Wojciech Skolik"
ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

HDD-Komputer
ul. Głęboka 2
43-300 Bielsko-Biała

INFOLAND
Plac Wolności 15
19-400 Olecko

IP Wieluń
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia

Pendex
ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista")
06-400 Ciechanów

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

Rescom
ul. 10 lutego 23
81-364 Gdynia

BHU Share
ul. Zielona 14J/5
47-220 Kędzierzyn-Koźle

Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice

WAM-CD
ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra

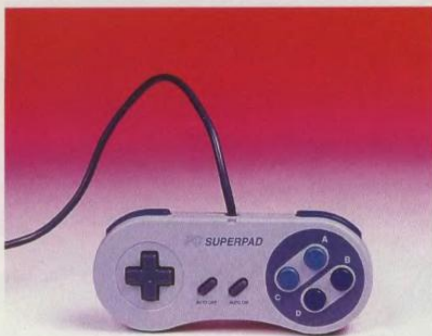
XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

Jeżeli jesteś członkiem GamblerClubu uzyskasz w nich zniżkę 5%!

Joysticki raz jeszcze

Każdy gracz stoi przed dylematem, co wybrać: joystick czy klawiaturę (wyłączając graczy w Kłaka, rzecz jasna). Obecnie firm produkujących manipulatory dla blaszaków jest już mnóstwo. Ostatnio otrzymaliśmy pięć takich urządzeń z firmy **InterAct**.

Najprostszy z nich jest joypad **PC SuperPad**. Jak każdy pad, zamiast wystającego drążka ma krzyżyk, którego ramiona wciskamy kciukiem lewej dłoni. Pady są cyfrowe i działają podobnie jak klawiatura - wciśnięcie jednego z ramion krzyżyka powoduje przesłanie do komputera informacji o maksymalnej wartości wychylenia w wybranym kierunku. Krzyżyk w SuperPadzie jest 8-kierunkowy, tj. nie tylko odczytuje wychylenia we wszystkich czterech kierunkach (góra, dół, lewo, prawo), ale też na ukos. SuperPad ma ponadto 6 przycisków fire (cztery pod kciukiem prawej dłoni oraz dwa pod palcami wskazującymi obu rąk). Dwa z nich się powtarzają, a więc przez komputer rozróżniane są cztery „fajery".



W trybie „PC Joystick" SuperPad umożliwia wykorzystanie zaledwie dwóch przycisków fire, dopiero w trybie emulacji GamePada Gravisa aktywne są wszystkie przyciski (czyli sześć). SuperPad ma także dwa przyciski włączające i wyłączające autofire - obecnie już bardzo rzadko wykorzystywane w nowych grach.

Dużo ciekawszym (ale i droższym) manipulatorem jest **PC ProgramPad**. Kształt ma podobny do SuperPada, dopiero po chwili zauważa się jego trochę większe rozmiary oraz... wbudowany wyświetlacz LCD! ProgramPad ma o trzy przyciski więcej niż SuperPad. Przypisano im 30 preprogramowanych, najpopularniejszych kombosów, czyli serii następujących po sobie ciosów, które np. w Mortal Kombat dają tajne uderzenia. Dodatkowo mamy możliwość zaprogramowania sześciu własnych kombosów, mogą to być jednak tylko ruchy wprowadzane z samego pada, nie z klawiatury. W programowaniu ProgramPada pomaga nam właśnie mały wyświetlacz ciekłokrystaliczny.



Bardzo oryginaly jest kolejny pad firmy InterAct - **3D ProgramPad**. Przypomina w dużym stopniu SideWinder GamePad firmy Microsoft. Co ciekawsze, jest zupełnie przezroczysty, więc widać wyraźnie jego elektroniczne bebechy.



3D ProgramPad, oprócz 8-kierunkowego, cyfrowego manipulatora typu krzyżyk, ma aż 10 programowalnych przycisków fire! Sześć z nich, podobnie jak w SideWinder GapePad, umieszczonych jest pod kciukiem prawej dłoni, plus po dwa pod palcami wskazującymi. W normalnym trybie działa jedynie sześć przycisków. Można ponadto zaprogramować wszystkie dziesięć fire, przypisując im dowolne kombinacje klawiszy z klawiatury (nie przekraczające jednak trzech klawiszy na jeden fire). Można to zrobić na dwa sposoby: w trybie bezpośrednim, podczas grania w daną grę - ma temu pomóc czerwony przycisk opisany jako „Set" - albo za pomocą specjalnego programu.

Dwa pozostałe manipulatory - **PC Sabre Pro** oraz **Cyclone 3D** - mają już wygląd „zwykłych" joysticków z wystającym drążkiem, który chwyta się jedną ręką. Sam drążek w obydwu dżojach ma wygląd „wzięty" wprost z myśliwców typu F-16, z czego można wysnuć wniosek, że zarówno Sabre Pro, jak i Cyclone 3D są manipulatorami dedykowanymi dla symulatorów lotu.

Pod palcem wskazującym oba joye mają główne przyciski fire, podobne do pistoletowych cyngli. Na główkach obu drążków umieszczone są też po cztery dodatkowe przyciski fire (powtarzające się parami) oraz - znany z joysticka Wingman Extreme Logitecha - miniaturowy, 4-kierunkowy manipulatorek! Można go dowolnie programować tak, aby za jego pomocą, lecąc np. F-22, można się było rozglądać dookoła. Drążki obu joyów mają też dodatkowe fire pod małym palcem prawej (u leworęcznych - lewej) ręki.



PC Sabre Pro jest urządzeniem dużo prostszym niż Cyclone 3D. W podstawie ma tylko jeden przełącznik autofire oraz dwa potencjometry centrujące go w pionie i poziomie. Nie jest programowalny jak Cyclone 3D. Drążek Sabre Pro bardzo wygodnie leży w dłoni (dotyczy to też Cyclone 3D), aczkolwiek, jak na mój gust, zdecydowanie za lekko „chodzi". Powinien stawiać graczowi dużo większy opór - lepiej by się go „czuło".

Cyclone 3D to manipulator dużo bardziej zaawansowany. Ma aż 17 programowalnych przycisków fire, którym, podobnie jak w 3D ProgramPad, można przyporządkowywać dowolne sekwencje klawiaturowe. Jako że Cyclone 3D przystosowany jest przede wszystkim do symulatorów lotu, możemy go zaprogramować specjalnie do ulubionej przez nas gry. Pomocny przy tym będzie dołączony do joya program lub możliwość progra-



mowania bezpośredniego (podobnie jak w 3D ProgramPad). Drążek Cyclone 3D, mimo że podobny do drążka PC Sabre Pro, chodzi z dużo większym oporem. Ponadto ma możliwość obrotu o kilkadziesiąt stopni w prawo oraz w lewo wokół własnej osi! Stąd też przydomek 3D w nazwie manipulatora.

Joysticki firmy InterAct, dzięki dużemu zróżnicowaniu, znajdą swoich amatorów wśród graczy. Ludzie uwielbiający platformówki na pewno zainteresują się jednym z trzech opisanych przeze mnie padów, przy czym już jedynie od wysokości posiadanej przez nich gotówki będzie zależało, na który się zdecydują. Lotnicy czy kierowcy powinni pokusić się o PC Sabre Pro lub nawet Cyclone 3D - choć może przyda im się jeszcze prosty SuperPad, gdy pewnego dnia zapragną pograć w Bubble Bobble...

PiŁA (pila@pol.pl)

PS Dystrybucją opisanych joysticków zajmuje się w Polsce firma **Multi-Styk s.c.** (04-744 Warszawa, ul. Kossakowskiego 42, tel. 15 68 44, fax 15 68 43).

Ceny: PC SuperPad - 39,99 zł; PC ProgramPad - 131,99 zł; 3D ProgramPad - 131,99 zł, PC Sabre Pro - 78,99 zł i Cyclone 3D - 169,99 zł.

Virtual Reality za grosze



Hełmy do wirtualnej rzeczywistości są nadal za drogie dla przeciętnego gracza. Z kolei tanie, czerwono-niebieskie kartonowe okularki są zbyt prymitywne. Potrzebne jest więc rozwiązanie, pozwalające uzyskać złudzenie prawdziwego trójwymiaru za rozsądną cenę, czyli... okulary 3D-Max firmy Kasan.

3D-Max nie mają wbudowanych kolorowych wyświetlaczy LCD jak hełmy VFX-1. Są to proste okulary ze szkłami pokrytymi warstwą ciekłych kryształów - ich zadaniem jest zakrywanie raz lewego, raz prawego oka. Okulary, połączone przez specjalną kartę z pecetem, są tak zsynchronizowane, że raz zasłaniają prawe oko - na monitorze wyświetlany jest obraz jakby widziany lewym okiem, a potem odsłaniają prawe oko a zasłaniają lewe - na monitorze obraz widziany przez prawe oko. Robią to 60 razy na sekundę dla każdego oka, więc właściwie nie zauważamy, że obraz się zmienia - po prostu kineskop monitora staje się wklęsły!!!

Efekt prawie nie do opisania! Oglądając specjalne gry ze sterownikami dla 3D-Max mamy wrażenie, że nasz monitor nie jest płaskim kawałkiem szkła, ale otworem (najczęściej o przekątnej 14"), przez który widzimy inny świat.

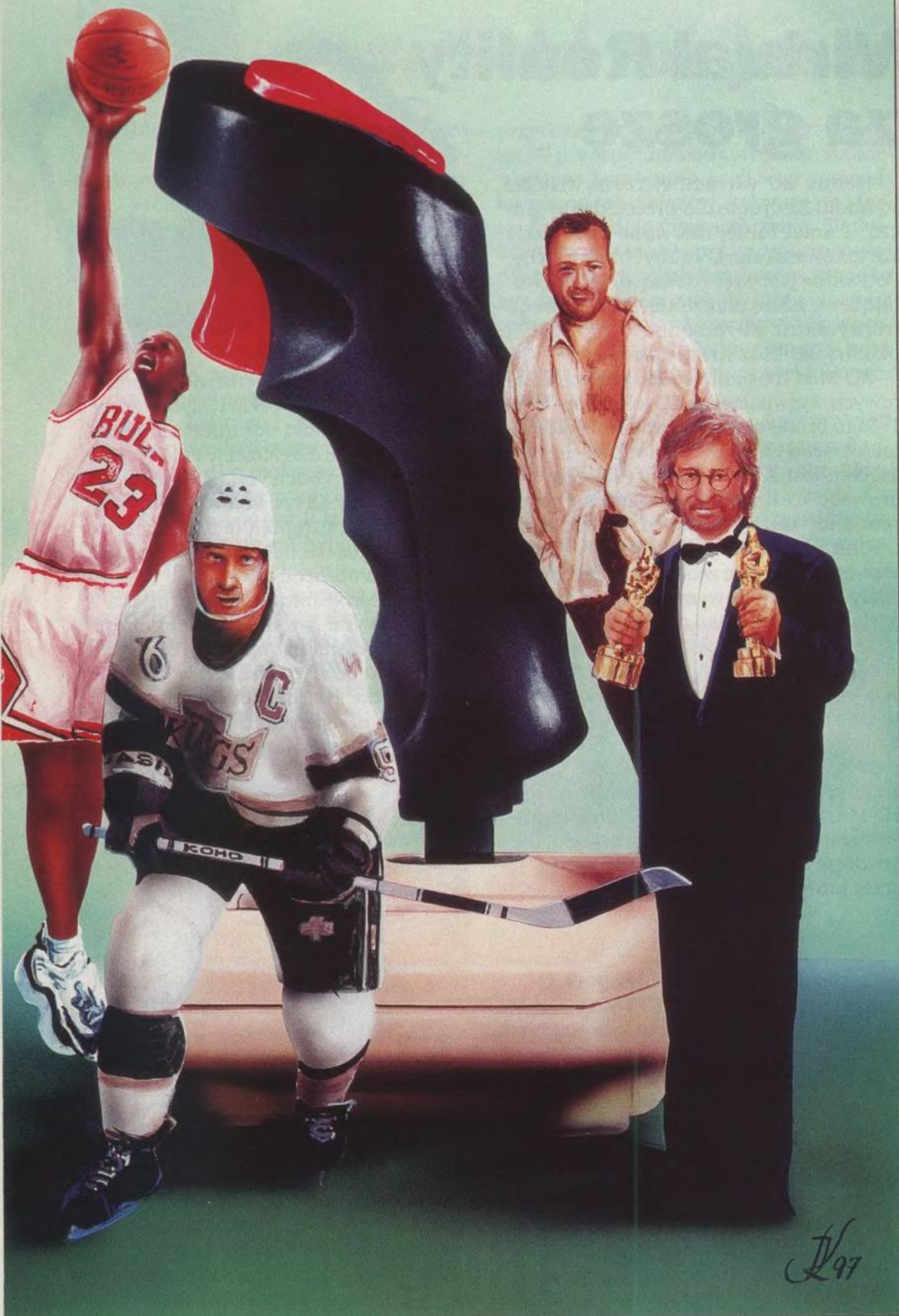
Okulary, w przeciwieństwie do popularnych hełmów VR (VFX-1, CyberMaxx, i-Glasses), nie mają ograniczenia liczby kolorów czy rozdzielczości. Praktycznie działają w trybach od 320×200 do 1024×768 przy 65 tys. kolorów. Prawdziwym hełmom ustępują jedynie tym, że przez cały czas trzeba patrzeć w monitor i nie można obracać głową.

Do 3D-Max dołączona jest płytka z przykładowymi 3-wymiarowymi obrazkami oraz animacjami, a także kilka gier. Tak na dobry początek.

Sprzęt do testów dostarczył **ACD**, Warszawa, ul. Bartycka 20, tel. 40-00-81. Cena karty - ok. 350 zł brutto.

PiŁA (pila@pol.pl)

PS Więcej informacji o okularach można znaleźć w nr. 8/95 Entera oraz w Internecie pod adresem: http://pcvr.kasan.co.kr.



Rew

Aktorzy, pisarze, sportowcy, muzycy... Sławne nazwiska często pojawiają się w grach komputerowych. Czy ich obecność ma jakiś wpływ na, nie poddający się łatwo magii nazwisk, świat gier komputerowych?

Gry komputerowe to zjawisko przede wszystkim ze świata rozrywki. Jednak to także dziedzina sztuki, choć na razie – przedstawicielka jej popularnego nurtu. Nic więc dziwnego, że w miarę jak nasza branża (która ponoć jako jedyna – obok filmowej – określa sama siebie The Industry, czyli „Przemysł", z dużej litery, oczywiście) rozwija się, coraz więcej przedstawicieli innych dziedzin rozrywki w ten czy inny sposób włącza się w tworzenie gier komputerowych.

Czego szukają w światku gier? Czy tylko pieniędzy, czy także spełnienia marzeń o wyjątkowo bliskim kontakcie z odbiorcą, jaki umożliwiają gry komputerowe?

Niniejszy tekst będzie stanowił próbę zestawienia słynnych nazwisk pojawiających się w grach komputerowych. Sportowcy, aktorzy, pisarze, muzycy... Przypomnimy sobie, w jakich grach się pojawili, co w nich zrobili, wreszcie – czy ich obecność wywarła rzeczywisty wpływ na, nie poddający się łatwo magii nazwisk, świat gier komputerowych, czy też przeszła bez echa.

Nasz „katalog" zacznijmy od dziedziny najbliższej grom komputerowym. A za taką uważam

film.

Paradę rozpocznie **Mark Hamill**, postać, której miłośnikom „Gwiezdnych Wojen" przedstawiać nie trzeba. Jego popularność ostatnio znów wzrosła na fali zainteresowania „Edycją Specjalną Gwiezdnych Wojen". Hamill jako aktor nie zrobił kariery, choć wydawało się, że drzwi do niej otworzyła mu trylogia Lucasa. Ba, wystąpił nawet w thrillerze, który w najlepszym razie można określić jako „erotyczny"! Jednak informacja, że zagra główną rolę (pilot Christopher Blair) w trzeciej części gry Wing Commander (1994) wywołała i tak nie lada wstrząs, zwłaszcza że miał być to pierwszy tak znany aktor w grach. Jego występ, szczególnie w czwartej części gry (1995), to był porządny pokaz sztuki aktorskiej; zresztą cała gra kosztowała 10 mln USD, czyli pieniądze, za jakie na Zachodzie realizuje się solidny film B-klasy. O tym występie Hamilla wiedzą wszyscy, natomiast mało kto wie, że użyczył on także swego głosu postaci porucznika Mosleya w CD-ROM-owej wersji znakomitej przygodówki Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1995).

Mała dygresja. **Chris Roberts**, kierujący produkcją wspomnianych części Wing Commandera, odszedł z firmy Origin i założył własną. Przygotowuje na rok 1998 grę, o której wiadomo tylko, że przy jej realizacji pracuje Robert Rodriguez, reżyser znany z filmów: „El Mariachi" i, przede wszystkim, kultowego „Od zmierzchu do świtu".

A teraz przedstawmy kolejnych aktorów występujących w grze Wing Commander. **Malcolm McDowell** to jedna z najciekawszych postaci kina lat 70. i 80. Znany z buntowniczych ról w skandalizujących firmach takich, jak „Mechaniczna Pomarańcza" (zrealizowana przez Stanleya Cubricka ekranizacja doskonałej powieści Burghessa, wycofana później przez samych twórców z oficjalnej dystrybucji, ze względu na brutalne sceny i sposób zachowania bohaterów, który jakoby mieli naśladować angielscy chuligani), „Kaligula", „Time After Time", „Gracz". McDowell, obecnie już aktor–emeryt, „dorobił sobie", występując w – najlepiej chyba zagranej w grach komputerowych – roli admirała Tolwyna w Wing Commanderze. McDowell pojawił się także jako archeolog Michael Cameron w nieznanym w Polsce filmie interaktywnym, Mummy: Tomb of the Pharaoh (przygoto-

ia gwiazd

wanym dla Interplay prze firmę Amazing Media, autorów gry Frankenstein: Through the Eyes of the Monster). Kolejne wcielenie McDowella – głos Sorena w przygotowywanej właśnie grze Star Trek: Generations (jak można się domyślić, aktor grał także tę rolę w filmie).

Specyficzną postacią w serii WC jest **Tim Wilson**. Partner Toma Cruise'a w „Top Gun", obecnie znany jest fanom z całego świata głównie z roli Maniaca w Wing Commander 3 i 4. To ciekawy (acz nie jedyny, jak dalej zobaczymy) przykład postaci, która poprzez współtworzenie gry komputerowej umocniła swą pozycję. Przyznam, że nie wywarło na mnie wrażenia aktorstwo Wilsona i schematyczna, jednowymiarowa postać, którą wykreował, jednak znaleźli się fani tej charakterystycznej osobowości. Dowodem tego jest zapowiadana kolejna część – Wing Commander: Maniac Missions, która ma się ukazać jeszcze przed zapowiadanym już na krążku DVD Wing Comanderem 5, a w której główną rolę zagra oczywiście Wilson.

Postacią, która pojawiła się zarówno w serii Wing Commander, jak i w grze Ripper jest **John Rhys-Davies**, sympatyczny, dobroduszny aktor wsławiony ostatnio występem w roli Portosa w ekranizacji „Trzech Muszkieterów".

Jedną z największych gwiazd kina, które można spotkać w grach komputerowych, jest bez wątpienia **Chirstopher Walken**. Aktor, znany ze znakomitej roli w filmie „Łowca jeleni", ostatnio przypomniał się publiczności w „Pulp Fiction". Jeśli chodzi o gry komputerowe, jego najgłośniejszą rolą była postać detektywa Vince'a Magnotty w Ripperze. Walken pojawił się także w Privateer 2: the Darkening.



Mark Hamill, Malcolm McDowell (Wing Commander 4)

Christopher Walken to nie jedyna gwiazda w obsadzie Rippera. Partnerowała mu (w roli dr Clare Burton) **Karen Allen**, znana jako towarzyszka Harisona Forda w „Poszukiwaczach Zaginionej Arki". Obok niej pojawił się także **Burgess Meredith**, aktor-weteran, który już w 1966 r. wystąpił w jednej z ekranizacji Batmana, a głównie znany jest jako filmowy trener Rocky'ego ze wszystkich pięciu części tego filmu. A jako Joey Falconetti – **David Patrick Kelly**, rozsławiony rolą w „Ostatnim Sprawiedliwym", wcześniej znany z serialu „Miasteczko Twin Peaks" i filmu „Kruk".

Wspominałem już o dubbingu do pierwszej części Gabriel Knight. Postać samego Gabriela Knighta mówiła tam głosem **Tima Curry'ego**, znanego z roli kardynała Richelieu w „Trzech Muszkieterach" czy z filmu „Congo". Najpoważniejsza rola Curry'ego w grach komputerowych to postać dr. Frankensteina w grze Frankenstein: Through the Eyes of the Monster.

Niewiele osób wie, że **Gilian Anderson**, partnerka Davida Duchovnego w bijącym ostatnio rekordy popularności serialu „X-Files", także wystąpiła w grze komputerowej. Użyczyła głosu pokładowemu komputerowi EVE w wydanej przez Microsoft grze Hellbender.

Omar Sharif także przyczynił się do powstania gry komputerowej. To... brydż, którego Sharif jest zagorzałym miłośnikiem (i niezłym zawodnikiem). W grze Sharif ogłasza i komentuje wszystkie zagrania.

W grach komputerowych pojawiło się również kilka wersji „Star Treka". Co prawda, nie było jeszcze takiej, w której moglibyśmy zobaczyć aktorów, ale np. w komputerowej wersji Star Trek – The Next Generation: A Final Unity wszystkie głosy były dubbingowane przez oryginalnych aktorów, występujących w serialu oraz w filmie fabularnym.

Jednym z owych aktorów był **William Shatner**, grający kapitana Jamesa Tiberiusa Kirka. Wystąpił też w grze Star Trek Generations. Shatner znany jest także jako scenarzysta (oraz jeden z aktorów) emitowanego ostatnio u Polsce serialu SF „Tekwar". Na jego podstawie zrealizowa-



John Rhys-Davies, Mark Hamill, Tim Wilson (Wing Commander 4)

no pod tym samym tytułem jedną z pierwszych (a na pewno pierwszą udaną) grę FPP 3D w SVGA, w której oczywiście pojawił się Shatner.

Kolejny aktor ze Star Treka, **Bret Spiner** (android Data) użyczył swego głosu Kodzie w Chronomasterze. Obok niego mogliśmy w tej grze usłyszeć **Rona Perlmana** (głos potwora w „Beauty & the Beast" Disneya) jako Milo oraz **Lolitę Davidowitch** („Intersection") jako Jester.

Przygodę z grą przygodową miał także **Christopher Lloyd** („Powrót do przyszłości"), grający główną rolę w Toonstrucku. Występował tam obok hord kreskówkowych postaci.

Dopiero w tym miejscu rzucimy nazwisko **Stevena Spielberga**. Słynny reżyser już od dłuższego czasu interesuje się rynkiem gier komputerowych. Zrealizowana przez Lucas Arts przygodówka The Dig wykorzystuje właśnie pomysł Spielberga. Ponadto kontrowersyjna (zdaniem naszego recenzenta – genialna) przygodówka The Neverhood powstała w będącej własnością Spielberga (i Microsoftu) firmie The Neverhood Software. Przygotowywana jest także komputerowa gra Steven Spielberg's Director's Chair, czyli Krzesło Reżyserskie Stevena Spielberga, mająca być rodzajem przygodówki. Wydaje się, że wielki reżyser na razie sonduje rynek i uczy się jego zasad, a kiedy już uderzy to...

Wspomnieliśmy o The Dig. Warto zaznaczyć, że główny bohater gry, Boston Low, mówi głosem **Roberta Patricka** znanego z hipnotycznej roli terminatora T1000 w drugiej części „Terminatora".

Jak widać, nie pojawiły się jeszcze w grach gwiazdy pierwszej wielkości. W efekcie oglądamy bądź aktorów u schyłku kariery, bądź takich, których kariera nie rozwinęła się, bądź wreszcie – wschodzące gwiazdki. Do tej ostatniej kategorii zalicza się **Tia Carrere** – młodziutka, piękna aktorka z Hongkongu, której największe dotychczasowe sukcesy to gra w drugiej części „Świata Wayne'a" oraz występ u boku Arnolda Schwarzeneggera w „Prawdziwych Kłamstwach". Panna Carrere zagrała rolę Ariel w głośnym swego czasu interaktywnym filmie Daedalous Encounter (1995).



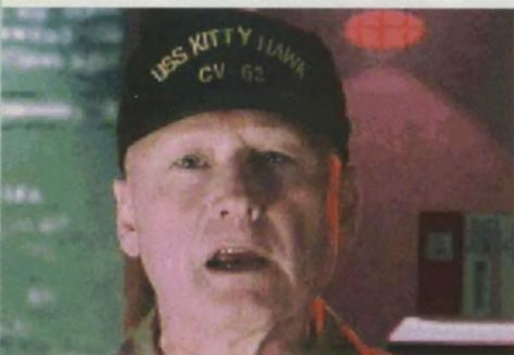
William Shatner (Tekwar)

Należy też odnotować występ **Eriki Eleniak**, gwiazdki serialu „Słoneczny Patrol", w grze Panic in the Park. Niestety, gra była słaba i równie niewiele znacząca jak aktorski dorobek odtwórczyni... dwóch głównych ról, skłóconych sióstr-bliźniaczek.

Nietypową produkcją była komputerowa wersja przygód Beavisa & Butt – Hea-



Malcolm McDowell wystąpił w – najlepiej chyba zagranej w grach komputerowych – roli admirała Tolwyna w Wing Commanderze.





da, B&B: Virtual Stupidity. Produkcję tej gry osobiście nadzorował „tatuś" dwóch idiotów, **Mike Judge**. Tatuś, huh, huh, I said „tatuś"...

Mamy i polskie akcenty w grach komputerowych. **Kazimierz Kaczor**, znany z seriali „Jan Serce", „Alternatywy 4" czy „Najdłuższa Wojna Nowoczesnej Europy", użyczył swego głosu (i twarzy) w polskiej wersji programu Klik & Play, służącego do tworzenia własnych gier. Zaś w polskiej ścieżce dźwiękowej do przygotowywanej przez firmę Top Ware gry Jack Orlando ma się pojawić w roli głównej nie kto inny, jak filmowy Pan Kleks czy teatralny Philip Marlowe – **Piotr Fronczewski**. Co więcej, jak się dowiadujemy ze źródeł nieoficjalnych, acz dobrze poinformowanych, zakończono już wstępne rozmowy nt. gry komputerowej Ekstradycja, oczywiście, z **Markiem Kondratem** w roli głównej!

Na koniec miła wiadomość dla wszystkich kinomanów, a zwłaszcza wielbicieli Johna McClane'a i Hudsona Hawka... Tak, tak! **Bruce Willis** podpisał kontrakt z firmą Activision i jeszcze w tym roku zobaczymy go w grze Apocalypse, na razie tylko na PlayStation. Apocalypse to strzelanka, w której będziemy mieli komputerowego partnera: i właśnie w tej roli pojawi się w pełni trójwymiarowy, „zmotioncapture'owany" i jak zwykle uśmiechający się kącikami ust, niezapomniany Ostatni Skaut.

Tyle o aktorach, przynajmniej tych bardziej znanych.

Kolejna grupa zawodowa, której przedstawiciele coraz chętniej garną się do tworzenia gier komputerowych to

pisarze.

Tu trudno jednoznacznie znaleźć początek, zwłaszcza że nie zamierzam pisać o autorach, którzy z tych czy innych przyczyn (zazwyczaj tej zasadniczej, że nie żyją) nie współpracowali bezpośrednio przy tworzeniu ostatecznej wersji swoich gier, np. **Tolkien** czy **Lovecraft**.

Pierwszym poważnym autorem, który współtworzył grę komputerową, był **Douglas Adams**. Autor jednej z najlepszych burleskowych powieści SF, „Autostopem przez Galaktykę", nadzorował produkcję gry na jej motywach – Hitchiker's Guide to Galaxy. Powstała ona w 1987 (?) roku, zaś jej cechą szczególną był fakt, że była to gra... tekstowa! Tekstówki, praprzodków przygodówek,



Christopher Walken (Ripper)



Christopher Walken (Privateer 2: The Darkening)



Tim Curry (Frankenstein)

znamy głównie z 8-bitowców. Na „dorosłe komputery" ukazało się ich niewiele, a do historii weszła właściwie tylko ta jedna. Nie z uwagi na grafikę czy dźwięki – wszak ich nie miała – a właśnie na znakomite pióro autora i niezwykłe pomysły.

Harlan Elisson, pisarz znany z doskonałego opowiadania „I have no mouth and I must scream" (Nie mam ust, muszę krzyczeć) oraz zredagowania antologii „Niebezpieczne wizje", osobiście nadzorował tworzenie gry na podstawie swojego opowiadania. Co ciekawe, w I have no mouth and I must scream Elisson zaangażował się także w tworzenie ścieżki dźwiękowej do gry, użyczając głosu komputerowi, głównemu bohaterowi negatywnemu.

Orson Scott Card, autor niezapomnianej „Gry Endera" oraz cyklu o Elvinie Stwórcy był jedną z wymienionych już tu sław, które przyłożyły rękę do klapy The Dig (no, może nie była to klapa, ale w stosunku do oczekiwań...). Card napisał dialogi do tej gry.

Arthur C. Clarke, klasyczny amerykański pisarz SF (na podstawie jego opowiadania została nakręcona „Odyseja kosmiczna 2001"), autor znakomitej powieści „Piaski Marsa" oraz „Rama" współtworzył dla Sierry grę opartą na drugiej z wymienionych książek. Niestety, efekt nie był najlepszy...

Znany amerykański autor **Robert Zeleny** przyczynił się do powstania jednej z najlepszych przygodówek ostatnich lat, trochę jakby nie docenionej przez rynek (zwłaszcza polski) – Chronomaster. Współtworzenie zaiste genialnego scenariusza tej gry było jednocześnie jednym z ostatnich dzieł zmarłego pisarza, znanego głównie z wielotomowego cyklu „Amber".

Kolejny znany pisarz fantasy, zaangażowany w grę komputerową, to **Raymond Feist**. W stworzonym w swoich książkach świecie Mikdemi Feist osadził akcję zrealizowanej w 1993 roku przez firmę Dynamix gry Betrayal at Krondor – opartej na oryginalnym scenariuszu, opisującym inne niż w wydanych książkach wydarzenia. Jako dodatkową zasługę Feista należy podkreślić fakt, że współtworzył on grę role–playing, co wydaje się być trudniejszym zadaniem niż napisanie scenariusza do gry przygodowej. Drogi Feista i Dynamix/Sierra w którymś momencie się rozeszły, co zaowocowało pracami nad dwiema grami: nawiązującą tytułem do BaK, Betrayal at Antara, przygotowywaną przez Dynamix oraz właściwą kontynuacją BaK, grą Return to Krondor.

W przypadku Feista związek z branżą gier komputerowych okazał się pomocny w karierze. Pisarz, który już wcześniej należał do „pierwszej dwudziestki" autorów najlepiej sprzedających się w USA książek z dziedziny fantastyki, po ukazaniu się BaK awansował do pierwszej dziesiątki. Nie wydaje się, by był to tylko zbieg okoliczności – raczej efekt spopularyzowania nazwiska wśród zupełnie nowej grupy klientów, czyli graczy komputerowych.

Terry Pratchett, twórca Świata Dysku i nieudacznego maga Rincewinda, gość niedawnego Festiwalu Fantastyki w Warszawie, także ma swój znaczący wkład w

tworzenie gier komputerowych. Obie części gry Discworld były wydarzeniami w świecie gier przygodowych, wręcz ustalały nowe standardy zarówno pod względem fabuły (niezwykle skomplikowanej!), jak i wykonania.

Także polscy pisarze angażują się w gry komputerowe. Ich listę rozpocznę (wedle ważności!) od naszego redakcyjnego kolegi, **Jacka Piekary**. Jacek jest jednym z najzdolniejszych twórców polskiej fantasy, autorem zbioru opowiadań „Zaklęte Miasto", mikropowieści „Labirynt" i „Smoki Haldoru" oraz największego dzieła, powieści „Imperium". Ostatnio mniej aktywny, stworzył i upowszechnił w publikowanych opowiadaniach postać maga Arivalda – w której widać pewne podobieństwa do Rincevinda Pratchetta. Jacek recenzuje dla Was gry komputerowe, jest także scenarzystą jednej z nich, a konkretnie – przygotowywanej przez najgłośniejszą polską firmę, Metropolis Software House, doskonale zapowiadającej się przygodówki Książę i Tchórz (The Prince and the Sad Boy), która ukaże się na jesieni.

Kolejny, zaangażowany w pisanie gier twórca literatury, to **Wiktor Żwikiewicz**, znany z powieści „Druga jesień" i „Imago" oraz kilku tomików opowiadań. Już od bodaj 5 lat przygotowuje on grę role-playing, znaną pod roboczym tytułem Tower of the World (Wieża Świata). W efekcie postępu technicznego, w międzyczasie bodaj ze 4 razy zmienił się cały projekt gry, a raz platforma sprzętowa (z Amigi na PC), zaś końca tego dzieła (monumetalnego niczym film „Na srebrnym globie" Żuławskiego) nie widać. Choć należy przyznać, że w zapowiedziach gra prezentuje się rewolucyjnie.

Na koniec parę ploteczek z polskiego podwórka. Niewiele brakowało, aby **Jacek Komuda**, główny autor toczącego się w czasach sienkiewiczowskich systemu RPG Dzikie Pola oraz autor licznych opowiadań z tego okresu, współpracował przy tworzeniu gry komputerowej. Niestety, cały projekt na razie wziął w łeb. Trwają natomiast podchody w kierunku **Andrzeja Sapkowskiego** i „Wiedźmina". Zdaje się, że nic jeszcze nie ustalono w sferze formalnej, istnieje natomiast możliwość i wola, tak przynajmniej stwierdził w rozmowie ze mną AS. Jeśli cokolwiek się wykluruje, nie omieszkamy o tym poinformować.

Dziedzina gier, która ostatnio dynamicznie się rozwija, sygnowana nazwiskami największych gwiazd to

sport.

Już w 1983 r. stawiająca na rynku pierwsze kroki firma Electronic Arts wydała grę Dr. J & **Larry Bird** Go On On One. Obaj koszykarze stali wtedy u progu kariery, która zwłaszcza u Birda przebiegła nader błyskotliwie. Koszykówka z ich udziałem po dziś dzień może się podobać (mimo upływu lat).

Co można zrobić sławnemu człowiekowi?

Czyli mały, podręczny słowniczek trudniejszych wyrażeń.

Blue box – technika (stosowana głównie w telewizji) polegająca na filmowaniu aktorów na tle niebieskiego (ostatnio coraz częściej stosuje się kolor zielony) ekranu. Umożliwia to niejako „wycięcie" samej postaci i umieszczenie jej, stosownie do potrzeb, na wyrenderowanym tle (np. Phantasmagoria) lub na innym zdjęciu (np. Riddle of Master Lu).

Digitalizacja – czyli zamiana na postać cyfrową. Zdigitalizować można np. głos aktora (wszystkie gry z „gadkami"), zdjęcie (Body in the Bay) czy np. fragment filmu (technika zastosowana w Urban Runner czy PQ SWAT).

Motion capturing – bardziej zaawansowana technologia. Żywy model zostaje obwieszony specjalnymi czujnikami, które pokazują, jak poruszają się poszczególne części ciała w trakcie wykonywania czynności, np. wsadu do kosza, co jest skrupulatnie filmowane. W ten sposób otrzymujemy niezwykle wierny zapis ruchu postaci – staje się to bazą dla animowania np. wyrenderowanej postaci. Osiągnięcie naturalnych efektów wyłącznie za pomocą komputera jest nadzwyczaj trudne, niemal niemożliwe.


Tia Carrere (Daedalus Encounter)


Wiliam Colby (Spycraft)

Zaś w roku 1994 świat zaskoczyła wiadomość, że w grze komputerowej wystąpi najlepiej zarabiający sportowiec świata, **Michael „Air" Jordan**. Michael Jordan in Flight, tak bowiem nazywało się dzieło Electronic Arts, stanowił już pewien postęp w drodze do doskonałości, bowiem grać można było wprawdzie na jeden kosz, ale już trzech na trzech. Przy czym w grze oglądaliśmy prawdziwą postać Jordana – co prawda, nie był to jeszcze motion capturing, ale całkiem znośne bitmapy.

Kolejna sława w grach to **Pete Sampras**. Niepokonany na kortach Pete już jakiś czas temu wystąpił w grze Pete Sampras Extreme Tennis. Niestety, od dawna zapowiadanej wersji PC cały czas nie widać, więc cieszyć się płynnością ruchów Pete'a mogą tylko posiadacze PSX.

Za to pecetowcy mogą się cieszyć obserwacją ruchów całej plejady piłkarzy: w coraz większej liczbie gier pojawiają się zawodnicy przeniesieni na komputer technologią motion capture. Są to zazwyczaj gwiazdy ligi angielskiej, m.in.: **Chris Woods** (Actua Soccer) i **David Ginola** (FIFA Soccer '97). Zresztą miłośnicy ligi angielskiej to w ogóle mają dobrze: mogą np. posłuchać komentarza **Andy'ego Graya** (najlepszego na Wyspach sprawozdawcy, który m.in. komentował dla BBC finał Mistrzostw Świata) czy innej sławy, **Barry'ego Daviesa**.

W telegraficznym skrócie wspomnijmy też o czołówce graczy w snookera. **Jimmy White** (aktualny mistrz świata) sygnował swoim nazwiskiem grę Jimmy White Snooker (Ocean 1993), zaś **Steve Davies** (6-ciokrotny mistrz świata) i **Ronnie o'Sullivan** (21-latek, który już jest w światowej czołówce) patronowali grze Virtual Pool, wydanej przez Interplay w 1995 r.

Podobnie gwiazdy hokeja: **Wayne Gretzky, Mario Lemieux, Brett Hull** (król strzelców NHL sezonu 95/96), **Alex Dampier** (trener reprezentacji Anglii), a także znany australijski golfista **Greg Norman** – wszyscy patronowali swoim grom, ale nie przyłożyli się w żaden sposób do ich powstania.

Gwiazda F1, **Nigel Mansell** podobno udzielał twórcom gry, sygnowanej jego nazwiskiem, światłych porad dotyczących realiów torowego ścigania. Zaś **Damon Hill** wziął udział w kampanii promocyjnej gry Formula 1 Grand Prix 2, choć z grą nie ma nic wspólnego.


Erika Eleniak (z prawej, Panic in the Park)

Muzyka

w grach komputerowych to element funkcjonujący podobnie jak muzyka filmowa.



Nic więc dziwnego, że producenci gier coraz częściej sięgają po utwory znanych twórców. Nierzadko słyszymy fragmenty muzyki klasycznej: „Carmina Burana" Karla Orfa w intro do Phantasmagorii, „Requiem" Mozarta w rolling demo do Red Alert, „Galopująca Walkiria" ze „Złota Nibelungów" Wagnera, „Lot Trzmiela" Mikołaja Rimskiego–Korsakowa czy aria z „Wilhelma Tella" Joachima Rossiniego w Return Fire.

A teraz przenieśmy się w czasy współczesne. W wielokrotnie już tu wspominanym Ripperze wykorzystano nastrojową piosenkę „Feel the Ripper" zespołu **Blue Oyster Coult**. W wydanych przez Psygnosis grach wipEout i wipEout 2097 pojawiły się utwory czołówki zespołów z szeroko pojętej sceny techno: **Fluke, Prodigy, Chemical Brothers, Future Sound of London**.

Natomiast pionierskim artystą, który skomponował muzykę specjalnie na potrzeby gry komputerowej, jest gitarzysta legendarnej grupy Queen – **Brian May**, którego twórczość możemy usłyszeć w grach Rise of the Robots i Rise of the Robots 2: Resurrection. Ostatnio dołączył do niego **Harold Faltermeyer**, komponując muzykę do przygodówki Jack Orlando, która niebawem powinna ukazać się w Polsce.

Polscy muzycy także mają swój wkład w tworzenie gier komputerowych, choć na razie nie są to pełne utwory. Oto w mającej się lada dzień ukazać, w pełni spolszczonej przygodówce Smocze Historie, głosów głównym bohaterom użyczyli zapaleni gracze komputerowi, członkowie zespołu **Closterkeller**, z **Anją Orthodox** na czele. Usłyszymy tam także inne wiodące postacie rynku muzycznego (w tym sławną wokalistkę sławnego zespołu), które jednak nie ujawniają swoich nazwisk z przyczyn komercyjnych – ale na pewno bez problemu rozpoznacie je w grze.

Inni

W grach komputerowych pojawiają się także przedstawiciele wielu innych profesji. I tak w SpyCraft występują **Oleg Kaługin**, były generał KGB i **William Colby**, były szef CIA, który niedługo potem zginął w nie do końca wyjaśnionych okolicznościach. Obaj panowie zapewnili grze taką popularność i poziom fachowości, że zostanie ona sfilmowana przez wytwórnię Universal Pictures – zaraz po zakończeniu zdjęć do filmowej wersji gry Zork.



Z kolei **Daryl F. Gates**, były szef policji miasta Los Angeles, założyciel jednostek SWAT, był patronem i konsultantem w IV części Police Quest, a także w nieudanym Police Quest SWAT.

Anatolij Kwoczur, słynny rosyjski oblatywacz samolotów wziął udział w promocji (oraz, podobno, testowaniu) gry Su-27 Flanker, stworzonej przez rosyjską grupę Flying Legends dla firmy Mindscape.

Warto też wspomnieć o rysownikach. **Simon Bisley**, twórca komiksowej postaci Lobo zaprojektował okładki do, zbliżonych klimatem do jego komiksów, gier Loaded i Reloaded. Zaś grafik mangowy, **Akira Torijamia**, autor serii Dragon Ball Z, stworzył projekty postaci do gry Tobal no 1 i 2.

Grand finale

Przedstawiony tu tekst miał być w zamierzeniu katalogiem, próbą uporządkowania zjawiska, jakim jest pojawianie się w grach komputerowych sławnych ludzi. Celowo pominąłem tu tych najważniejszych: sławnych producentów, animatorów, muzyków – jest to bowiem temat na oddzielny tekst, który się na pewno w Gamblerze ukaże. Nie zasypię teraz Czytelników gradem błyskotliwych spostrzeżeń, uwag i komentarzy, nie są bowiem potrzebne. No, może z wyjątkiem dywagacji nt. przyszłości. Otóż uważam, że w najbliższych latach zaobserwujemy zjawisko podobne jak w przypadku kina i tea-



tru. Znani na całym świecie aktorzy występują w filmach – na deskach scenicznych produkują się nie lada tuzy, teatr jednak stał się rozrywką ekskluzywną, elitarną, wyzbywając się popularnego charakteru, jaki miał np. w XIX wieku (zresztą podobne zjawisko obserwujemy także w muzyce, wielcy włoscy twórcy operowi w swoim czasie pisali „dla mas"...).

Myślę, że podobne zjawisko dotknie kino. Za kilkanaście (dziesiąt) lat najsławniejsci aktorzy występować będą w grach (czy też czymś w rodzaju interaktywnej telewizji), zaś kino w swej klasycznej postaci zacznie mieć charakter elitarny. Podobnie zresztą może być ze sportem – komputery stają się coraz ciekawszą areną pojedynków międzyludzkich. Natomiast muzyka i książki powinny się obronić, ze względu na istotną różnicę w paśmie przekazu i funkcjonalności (ujmując rzecz prościej: w książce nie ma animowanych obrazków, ale za to można ją czytać w wannie).

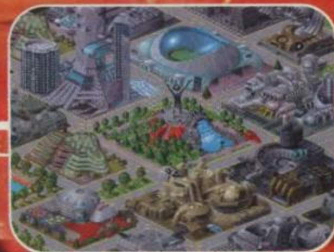
Oczywiście, jesteśmy dopiero na początku tej drogi. Z roku na rok będziemy na pudełkach gier oglądać coraz to słynniejsze nazwiska. Możliwość rozegrania wirtualnego pojedynku Franc Mauer kontra John Rambo to tylko kwestia czasu...

Alex



IMPERIUM™ GALACTICA





Dystrybucja w Polsce:
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA Sp. z o.o.
ul.Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa
tel. 642 81 65, fax 642 99 21







BIB '97

ANKIETA

50% zniżki w rocznej prenumeracie

dla każdego uczestnika ankiety!

Roczna prenumerata miesięcznika

GAMBLER CD 60,00 zł zamiast 119,88 zł, GAMBLER 23,40 zł zamiast 46,80 zł

Uwaga! Zamówienie prenumeraty z dopiskiem **ANKIETA** i dowód wpłaty prosimy nadesłać do Sekcji Sprzedaży Wydawnictwa do dnia 30 listopada. Wśród uczestników rozlosujemy wiele miłych niespodzianek i sympatycznych gadżetów!

ANKIETA

ANKIETA

1. Od kiedy jest Pan/i czytelnikiem GAMBLERA

☐ od czterech lat ☐ od dwóch lat
☐ od trzech lat ☐ od roku
☐ od niedawna

2. Jak często czyta Pan/i GAMBLERA

☐ regularnie każde wydanie
☐ niektóre wydania, ale więcej niż połowę w roku
☐ okazjonalnie, mniej niż połowę wydań w roku

3. W jaki sposób dociera do Pana/i miesięcznik GAMBLER

☐ kupuję w kiosku
☐ prenumeruję
☐ kupuję w księgarni
☐ dostaję w pracy
☐ pożyczam od znajomych
☐ czytam w czytelni
☐ inny ....

4. Ile osób oprócz Pana/i czyta ten sam egzemplarz GAMBLERA

☐ nikt ☐ dwie, trzy osoby
☐ jedna osoba ☐ cztery lub więcej osób

5. Które tematy (działy, rubryki) czyta Pan/i:

	stale	często	rzadko	wcale
Na płycie	☐	☐	☐	☐
News	☐	☐	☐	☐
Recenzje	☐	☐	☐	☐
Opisy	☐	☐	☐	☐
Temat numeru	☐	☐	☐	☐
Publicystyka	☐	☐	☐	☐
TeTe	☐	☐	☐	☐
Reakcje Redakcji	☐	☐	☐	☐
Internet	☐	☐	☐	☐
PSX	☐	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐	☐
Saturn	☐	☐	☐	☐
Amiga	☐	☐	☐	☐
Hardware	☐	☐	☐	☐
Targi	☐	☐	☐	☐
Konkursy	☐	☐	☐	☐
VARIA'tkowo	☐	☐	☐	☐

6. Jak ocenia Pan/i informacje publikowane w miesięczniku GAMBLER pod względem:

	bardzo dobra	dobra	przeciętna	zła
aktualności	☐	☐	☐	☐
rzetelności	☐	☐	☐	☐
oryginalności	☐	☐	☐	☐
zrozumiałości	☐	☐	☐	☐
fachowości	☐	☐	☐	☐
liczby	☐	☐	☐	☐

7. Jak ocenia Pan/i szatę graficzną miesięcznika GAMBLER

☐ bardzo efektowna i przejrzysta
☐ przeciętna
☐ słaba

8. Jak ocenia Pan/i reklamy publikowane w czasopiśmie GAMBLER (tu istnieje możliwość wielu wyborów)

☐ potrzebne
☐ przydatne, pomocne
☐ przekazujące wiele informacji
☐ ułatwiające podjęcie decyzji o zakupie produktów i usług
☐ niepotrzebne
☐ przeszkadzające w lekturze
☐ inne ....

9. Czy dokonał Pan/i zakupów (zarówno indywidualnie jak i dla firmy) pod wpływem reklam publikowanych w miesięczniku GAMBLER

☐ tak ☐ nie

10. Jakie inne pisma o tematyce komputerowej czyta Pan(i):

☐ PCkurier
☐ ENTER
☐ CADCAM FORUM
☐ NETforum
☐ UNIXforum
☐ TELECOMforum
☐ Amiga
☐ PC World Komputer
☐ NetWorld
☐ Mac World
☐ Computerworld
☐ Cyber
☐ Chip
☐ Software
☐ Internet
☐ Teleinfo
☐ PC Magazine po Polsku
☐ Świat Telekomunikacji
☐ Przegląd Telekomunikacyjny
☐ Łączność
☐ Secret Service
☐ CD Action
☐ Reset
☐ PC Gamer po Polsku
☐ Świat Gier Komputerowych
☐ Gry Komputerowe
☐ Amiga Computer Studio
☐ Biuro i Komputer Gazety Wyborczej
☐ WWW
☐ inne, jakie ....

11. Jak ocenia Pan/i miesięcznik GAMBLER na tle innych pism komputerowych, które Pan/i czyta. Proszę dokonać oceny na skali:

1 - bardzo źle
2 - źle
3 - tak sobie
4 - dobrze
5 - bardzo dobrze

GAMBLER .... ☐
inne czasopisma o tematyce komputerowej .. ☐

12. Czy jest Pan/i zainteresowany/a krążkami CD-ROM dołączanymi do czasopisma:

☐ tak, korzystam z nich regularnie
☐ korzystam z nich od czasu do czasu
☐ nie jestem nimi zainteresowany

13. Co się Panu/i podoba w miesięczniku GAMBLER

....
....
....
....

14. Co się Panu/i nie podoba w miesięczniku GAMBLER

....
....
....

15. Co Pana/i zdaniem powinno się jeszcze znaleźć w czasopiśmie ....

....
....
....

16. Jakiego rodzaju gry interesują Pana/Panią

☐ strategiczne
☐ ekonomiczne
☐ role-playing
☐ platformówki
☐ labiryntówki
☐ 3D
☐ przygodowe
☐ symulacyjne
☐ sportowe
☐ wyścigi
☐ strzelaniny
☐ bijatyki
☐ logiczne
☐ flippery
☐ multimedialne

17. Ile godzin w tygodniu spędza Pan/i grając

☐ poniżej 3 ☐ 21-30
☐ 3-10 ☐ 31-40
☐ 11-20 ☐ powyżej 40

18. Jak długo potrafi Pan/i grać w jedną grę

☐ 1 dzień ☐ do roku
☐ do tygodnia ☐ powyżej roku
☐ do miesiąca

19. Ile oryginalnych gier Pan/i posiada

☐ 1 ☐ 6-10
☐ 2-5 ☐ powyżej 10

Prosimy o kilka danych o sobie

I Płeć

☐ kobieta ☐ mężczyzna

II Wiek

☐ do 15 lat ☐ 30-39 lat
☐ 15-19 lat ☐ 40-49 lat
☐ 20-29 lat ☐ 50 lat lub więcej

III Wykształcenie

☐ podstawowe ☐ średnie
☐ zawodowe ☐ wyższe

IV Aktywność zawodowa

1. Jestem (tu istnieje możliwość wielu wyborów)

☐ uczniem
☐ studentem
☐ emerytem lub rencistą

ANKIETA

ANKIETA

- ☐ pracownikiem najemnym
- ☐ przedstawicielem wolnego zawodu
- ☐ pracodawcą/właścicielem/współwłaścicielem
- ☐ pracownikiem na stanowisku kierowniczym
  - dyrektorem
  - kierownikiem
- ☐ inne możliwości ....

....

2. Podstawowa działalność mojej firmy to:

- ☐ przemysł
- ☐ bankowość
- ☐ ubezpieczenia
- ☐ budownictwo
- ☐ administracja państwowa
- ☐ usługi
- ☐ wojsko
- ☐ służba zdrowia
- ☐ transport
- ☐ nauka/szkolnictwo
- ☐ handel
- ☐ hotele/rozrywka
- ☐ konsulting/doradztwo
- ☐ telekomunikacja
- ☐ przemysł komputerowy
- ☐ prasa/media
- ☐ inne ....

3. Proszę podać sumę rocznych indywidualnych Pana/i wydatków na produkty/usługi komputerowe:

- ☐ poniżej 1000 zł
- ☐ 1000 - 4999 zł
- ☐ 5000 - 10000 zł
- ☐ powyżej 10000 zł
- ☐ trudno powiedzieć

V. Miejsce zamieszkania

- ☐ wieś
- ☐ miasto do 20 tys. mieszkańców
- ☐ miasto od 20 tys. do 100 tys. mieszkańców
- ☐ miasto powyżej 100 tys. mieszkańców

VI. Pana/i zainteresowania pozostają w kręgu:

- ☐ wydarzeń politycznych z kraju i ze świata
- ☐ nauki i techniki
- ☐ wydarzeń kulturalnych
- ☐ sportu, turystyki i podróży
- ☐ filmu, teatru, książki
- ☐ motoryzacji
- ☐ języków obcych
- ☐ krzyżówek i rozrywek umysłowych
- ☐ inne ....

Prosimy o podanie konfiguracji komputera domowego lub tego, do którego ma Pan(i) regularny dostęp w pracy, szkole, u kolegi, itp

1. Opisany komputer mam

- ☐ w domu
- ☐ w szkole
- ☐ na uczelni
- ☐ w pracy
- ☐ u kolegi

2. Typ:

- ☐ PC
- ☐ Macintosh
- ☐ Amiga
- ☐ inny ....

Konsole:
- ☐ - PSX
- ☐ - Saturn
- ☐ - Nintendo 64

3. Jeśli PC, to procesor:

- ☐ 286
- ☐ 386
- ☐ 486
- ☐ Pentium
- ☐ Pentium Pro

4. Zegar (wpisz ile MHz) ......

5. Pamięć:

- ☐ 4 MB
- ☐ 32 MB
- ☐ 8 MB
- ☐ 64MB
- ☐ 16 MB
- ☐ więcej

6. Pojemność twardych dysków (w MB) ....

7. Karta dźwiękowa

- ☐ 8-bit
- ☐ 16-bit
- ☐ nie mam

8. Napęd CD-ROM:

- ☐ 2x
- ☐ 4x
- ☐ 6x
- ☐ 8x
- ☐ 10x
- ☐ 12x i więcej
- ☐ nie mam

9. Monitor:

- ☐ mono
- ☐ kolor 14"
- ☐ kolor 15"
- ☐ kolor 17"
- ☐ inny ....

10. Komputera używam do:

- ☐ pracy
- ☐ nauki
- ☐ zabawy

11. Pracuję w rozdzielczości:

- ☐ VGA (640x480)
- ☐ 800x600
- ☐ większej

12. Modem:

- ☐ nie posiadam
- ☐ 9600 kbps
- ☐ 14400 kbps
- ☐ 28800 kbps
- ☐ 33600 kbps
- ☐ szybszy

13. Mam dostęp do Internetu

- ☐ w domu
- ☐ w szkole
- ☐ w pracy
- ☐ nie mam

14. Używam systemu:

- ☐ DOS
- ☐ OS/2
- ☐ Windows 3.1
- ☐ Windows for Workgroups 3.11
- ☐ Windows 95
- ☐ NT
- ☐ Unix
- ☐ inny

15. Regularnie używam (istnieje możliwość wielu wyborów)

- ☐ arkuszy kalkulacyjnych
- ☐ edytorów tekstów
- ☐ baz danych
- ☐ programów graficznych
- ☐ kompilatorów
- ☐ PIM-ów
- ☐ Internetu
- ☐ gier

16. W najbliższych trzech miesiącach zamierzam kupić:

- ☐ procesor
- ☐ pamięć
- ☐ dysk twardy
- ☐ CD-ROM
- ☐ monitor
- ☐ kartę grafiki
- ☐ kartę dźwiękową
- ☐ modem
- oprogramowanie:
  - ☐ edytor tekstu
  - ☐ baza danych
  - ☐ program graficzny
  - ☐ kompilator
  - ☐ program obsługi firmy
  - ☐ program edukacyjny
  - ☐ gry
  - ☐ inne ....

....

Dziękujemy za udział w ankiecie. Wypełniony kwestionariusz prosimy wysłać na adres:
Wydawnictwo LUPUS, Redakcja miesięcznika GAMBLER, ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa (z dopiskiem ANKIETA)

Jeśli interesuje Pana/ią promocja prenumeraty miesięcznika GAMBLER i udział w losowaniu nagród, prosimy podać swoje dane personalne

Imię ....

Nazwisko ....

Adres:

kod/miejscowość ....

ulica/nr domu ....

Nr ankiety

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
g. Bócevau (EKG)
Erectus Magnificus (Gildia RPG)
Kristoff (KS Gambler)
Marcin Wichary (Klub DDT)
col. Zgred Killer (Club Simulator)
Zooltar (Klub 3D)
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

tete

U K A Z U J E S I Ę R A Z W M I E S I Ą C U

W dzisiejszym wydaniu:

MY, BANDA OSZUSTÓW

Będę oryginalny i nie zacznę od tego, że niebawem kończy się wiecie, co i zaczyna - lepiej nie mówić, co. Pomówmy o rzeczach przyjemnych, czyli oczywiście o grach. A raczej o oszukiwaniu w grach. Chciałbym się dowiedzieć, dlaczego Wy, Drodzy Kombinatorzy, w ogóle używacie cheatów. Narzucają się trzy odpowiedzi: żeby przejść zbyt trudną grę; z ciekawości - żeby zobaczyć, co dalej; też z ciekawości - żeby zobaczyć interesujące efekty cheatów. Ja używam ich z powodu nr. 2. A Wy? Podajcie powody w kolejności ważności i przyślijcie do redakcji, najlepiej z uzasadnieniem. Może jeden z listów zostanie opublikowany w Reakcjach Redakcji i dostanie nagrodę za List Miesiąca? Kto wie...

Pytam po raz kolejny: **tip do jakiej gry chcielibyście zobaczyć w następnym wydaniu TeTe?** Przysyłajcie swoje typy na kartkach pocztowych z dopiskiem „TeTe: tip na życzenie". Każdego 30. dnia danego miesiąca będziemy podsumowywać głosy, a wyniki plebiscytu ogłosimy w najbliższym możliwym numerze - jeśli dostaniemy trochę więcej głosów.

Zgredaktor

DIE HARD TRILOGY (PC CD-ROM)

Zatrzymaj grę (Esc), naciśnij klawisze R i 2 i, trzymając je, naciśnij następujące klawisze:

Die Hard 1
Strzałka w prawo, w górę, w dół, E - God mode.
Strzałka w prawo, E, w dół, O - 50 granatów, świec dymnych itd.
Strzałka w prawo, w górę, w dół, w dół, E, w prawo - broń (można powtarzać).

Die Hard 2
W prawo, w górę, w dół, E - broń. Powtórzenie daje God Mode.
W prawo, E, w lewo, O, A, w dół, E - pociski i granaty.

Die Hard 3
Strzałka w lewo, O, w górę, w dół, E, w prawo, - nieskończona liczba żyć.
Jeśli wstukałeś dany kod poprawnie, gra powinna się odpauzować.

X-COM 3 - APOCALYPSE (PC CD-ROM)

W głównym menu wciśnij ALT i trzymając wstukaj: **UFO CHEAT**. Jeśli się pomyliłeś i cheaty nie działają, przytrzymaj ponownie ALT, wciśnij dowolny klawisz (inny niż U) i spróbuj znowu.
ALT/+ z klawiatury numerycznej - wyposażenie.
ALT/A - włącza/wyłącza AutoSave.
ALT/B - misja w bazie.
ALT/C - spodki się rozbijają.
ALT/F - włącza/wyłącza cheat budowlany.
ALT/M - 100 000 papierów.
ALT/N - pokazuje liczbę Obcych w budynkach.
ALT/P - włącza/wyłącza cheat projektowy.
ALT/Q - włącza/wyłącza cheat produkcyjny.
ALT/R - włącza/wyłącza cheat naukowy.
ALT/V - cała Ufopedia.
ALT/X - przybywa po jednym pojeździe każdego typu.

W głównym menu wciśnij ALT i trzymając go wstukaj: **TAC CHEAT**. Jeśli się pomyliłeś i cheaty nie działają, przytrzymaj ponownie ALT, wciśnij dowolny klawisz (inny niż T) i spróbuj znowu.
ALT/T - tryb ćwiczebny.
ALT/H - pokazuje ukryty teren.
ALT/V - pokazuje ukryte jednostki.
ALT/K - zabija wszystkich wrogów.
ALT/I - God Mode.
ALT/W - „nieważkość".
ALT/U - przeglądarka animacji (musisz mieć wybraną jednostkę na ekranie, Esc - wyjście).

COMANCHE 3 (PC CD-ROM)

Podczas lotu wciśnij R i wstukaj:
ratz - niewidzialność,
cowz - zamrażanie,
ipig - przeładowanie,
cat9 - uszkodzenia,
dog9 - broń,
bat9 - naprowadzanie Hellfire'ów.

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

KÓŁKO WETERANÓW

Cave Wars (PC)

Grzebiemy w pliku **SAVEGAME.x**, gdzie **x** to numer save'a. I oto mamy:
63104h Food
63110h Magic
63100h Military
630FCh Iron
630F8h Bronze
Każda z danych jest zapisana na czterech bajtach.

Dawid Kowalczyk (Józefowo)



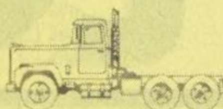
Deadlock (PC)

Pod offsetami 104h i 105h jest zapisany stan kasy.

Marcel

Diablo (PC)

Patrz także: **7/97**.
Obrabiamy plik **DIABLO.EXE**:



Cecha	**WARRIOR**	**ROGUE**	**SORCERESS**
Strength	857A8h	857ACh	857B0h
Magic	857B8h	857BCh	857C0h
Dexterity	857C8h	857CCh	857D0h
Vitality	857D8h	857DBh	857E0h

Maksymalna wartość do wpisania we wszystkich przypadkach to 7Fh. Przekroczenie jej powoduje wpisanie w cechy wartości 0.

Dawid Kowalczyk (Józefowo)

Dungeon Keeper (PC)

Gra zapisuje save'y w podkatalogu **SAVE**, w plikach **GAME000?.SAV**. Pod offsetami 13C208h i 13C20Ch zapisana jest ilość złota (4 bajty). Najlepiej pod oba wpisać taką samą wartość.

DJ Don Johnson

Interstate '76 (PC)

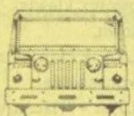
W pliku **SAVEGAME.DIR** zawarte są informacje o nagranych save'ach (bookmarks). Wystarczy odnaleźć nazwę naszego save'a, a cztery bajty przed nią znajdziemy numer misji - można tam wpisać od 00h (pierwsza misja) do 11h (końcowy pojedynek).

DJ Don Johnson

M.A.X. (PC)

Po opublikowaniu cheatów do Mechanized Assault & Exploration nikomu jakoś nie chciało się szukać dalej. Jednak, jeżeli się dobrze przyjrzeć plikowi **MAX.EXE**, a dokładniej możliwym ustawieniom w **MAX.INI**, znajdziemy bardzo ciekawą sekcję [DEBUG]. Wystarczy wyciąć z .EXE domyślne ustawienia i wstawić do INI. Wygląda to tak:

```
[DEBUG]
debug=0
all_visible=0
disable_fire=0 (przeciwnik nie atakuje)
quick_build=0 (budowa czegokolwiek
zajmuje jedną turę)
real_time=0
exclude_range=3
proximity_range=14
log_file_debug=0
raw_normal_low=0
raw_normal_high=5
raw_concentrate_low=13
raw_concentrate_high=16
raw_concentrate_seperation=23
raw_concentrate_diffusion=6
fuel_normal_low=2
fuel_normal_high=3
fuel_concentrate_low=12
fuel_concentrate_high=16
fuel_concentrate_seperation=24
fuel_concentrate_diffusion=5
gold_normal_low=0
gold_normal_high=0
gold_concentrate_low=10
gold_concentrate_high=16
gold_concentrate_seperation=32
gold_concentrate_diffusion=5
mixed_resource_seperation=40
min_resources=9
max_resources=20
attack_factor=16
shots_factor=16
range_factor=8
armor_factor=32
hits_factor=32
speed_factor=16
scan_factor=8
cost_factor=8
steal_percen=30
disable_percent=50
max_percent=90
step_percent=10
repair_turns=10
alien_seperation=60
alien_unit_value=0
red_strategy=random (możliwe ustawienia:
random, defensive, missiles, air, sea, scout
horde, tank horde, fast attack, combined
arms, espionage)
green_strategy=random
blue_strategy=random
gray_strategy=random
```





Ciekawe możliwości daje zmiana parametrów koncentracji zasobów. Natomiast ustawienie Debug=1 daje trochę nowych opcji w menu Preferences i w grze:

Alt+F1 patch debug - widać, jak działa AI jednostek przeciwników
Alt+F2 task log - jw.
Alt+R reveal map - odkrycie całej mapy
Alt+T timer?
Alt+D zniszczenie bieżącej jednostki
Alt+V pokazanie wszystkich zasobów
Alt+M informacje o pamięci
Alt+Z najciekawsze menu - kreacja dowolnej jednostki, struktury, elementu terenu; jest kilka struktur nigdy nie wykorzystywanych w grze - niestety, nie działają.
Ctrl+F1 visible delay
Ctrl+F1 turn end not delayed
Ctrl+T reset to turn 1



Jest też możliwość zapisania stanu jako scenariusza. Możliwe, że opcji jest znacznie więcej.

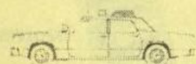
Bartłomiej Mełnicki [przepraszam, jeśli przekręciłem nazwisko - MW]

Master of Orion II: Battle at Antares (PC)

Komputer zapisuje stan gry w pliku **SAVEx.GAM**.
1AA40h pieniądze (maks. wartość to FF FF FF 7Fh)

Układy planetarne

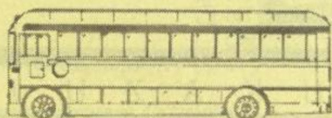
Szukamy w save'ie nazwy wybranego układu. Traktujemy pierwszą literę jako +00h.
+0Fh współrzędna X układu. Maksymalne wartości to:
1F0h dla małej galaktyki
2F0h dla średniej galaktyki
3F0h dla dużej galaktyki
5E0h dla ogromnej galaktyki



+11h współrzędna Y układu. Maksymalne wartości dla galaktyk jw. to: 180h, 250h, 310h i 4A0h.

Jeżeli wpiszemy większe wartości jako współrzędne układu, komputer ustawi go poza mapą - jedyną wadą tego stanu rzeczy jest fakt, że nie można tam dolecieć.

+16h typ gwiazdy:
00h niebieska gwiazda
01h biała gwiazda
02h żółta gwiazda
03h pomarańczowa gwiazda
04h czerwona gwiazda
05h brązowa gwiazda
06h czarna dziura



+33h wiedza o układzie (01h - zbadany)

Nauka

Szukamy naszego imienia w pliku. Traktujemy offset pierwszej litery jako +00h i mamy:

+117h	Achilles Targeting Unit	+14Dh	Doom Star Construction
+118h	Adamantium Armor	+14Eh	Reinforced Hull
+119h	Advanced City Planning	+14Fh	ECM Jammer
+11Ah	Advanced Danage Control	+150h	Electronic Computer
+11Bh	Alien Management Center	+151h	Emission Guidance System
+11Ch	Android Farmers	+152h	Energy Absorber
+11Dh	Android Scientists	+153h	Biospheres
+11Eh	Android Workers	+154h	Evolutionary Mutation
+11Fh	Anti-Grav Harness	+155h	Extended Fuel Tanks
+120h	Anti-Matter Bomb	+156h	Fast Missile Racks
+121h	Anti-Matter Drive	+157h	Federation
+122h	Anti-Matter Torpedos	+158h	Fighter Bays
+123h	Anti-Missile Rockets	+159h	Fighter Garrison
+124h	Armor Barracks	+15Ah	Food Replicators
+125h	Artemis System Net	+15Bh	Freighters
+126h	Planet Construction	+15Ch	Fusion Beam
+127h	Assault Shuttles	+15Dh	Fusion Bomb
+128h	Astro University	+15Eh	Fusion Drive
+129h	Atmospheric Renewer	+15Fh	Fusion Rifle
+12Ah	Augmented Engines	+160h	Gaia Transformation
+12Bh	Autolab	+161h	Galactic Currency Exchange
+12Ch	Automated Factories	+162h	Galactic Cybernet
+12Dh	Automated Repair Unit	+163h	Galactic Unification
+12Eh	Battleoids	+164h	Gauss Cannon
+12Fh	Battle Pods	+165h	Gravition Beam
+130h	Battle Scanner	+166h	Gyro Destabilizer
+131h	Battlestation	+167h	Hard Shields
+132h	Bio-Terminator	+168h	Heavy Armor
+133h	Biomorphic Fungi	+169h	Heavy Fighter Bays
+134h	Black Hole Generator	+16Ah	Holo Simulator
+135h	Bomber Bays	+16Bh	Heightened Intelligence
+136h	Capitol	+16Ch	High Energy Focus
+137h	Class I Shield	+16Dh	Hydroponic Farm
+138h	Class III Shield	+16Eh	Hyper Drive
+139h	Class V Shield	+16Fh	Mega Fluxers
+13Ah	Class VII Shield	+170h	Hyper X-Capacitors
+13Bh	Class X Shield	+171h	Hyper Space Communication
+13Ch	Cloaking Device	+172h	Imperium
+13Dh	Cloning Center	+173h	Inertial Nuclifier
+13Eh	Colony Base	+174h	Inertial Stabilizer
+13Fh	Colony Ship	+175h	Interphased Drive
+140h	Confegeration	+176h	Ion Drive
+141h	Cyber-Security Link	+177h	Ion Pulse Cannon
+142h	Cybertronic Computer	+178h	Irydium Fuel Cells
+143h	Damper Field	+179h	Jump Gate
+144h	Dauntless Guidance System	+17Ah	Laser Cannon
+145h	Death Ray	+17Bh	Laser Rifle
+146h	Death Spores	+17Ch	Lightning Field
+147h	Deep Core Mining	+17Dh	Marine Barracks
+148h	Core Waste Dumps	+17Eh	Mass Driver
+149h	Deutrium Fuel Cells	+17Fh	Mauler Device
+14Ah	Dimansional Portal	+180h	Merculite Missile
+14Bh	Displacement Device	+181h	Microbiotics
+14Ch	Disrupter Cannon	+182h	Microlite Construction



+183h	Outpost Ship	+1B3h	Space Scanner
+184h	Moleculartronic Computer	+1B4h	Scout Lab
+185h	Multi-Wave EMC Jammer	+1B5h	Security Stations
+186h	Multi-Phased Shields	+1B6h	Sensors
+187h	Nano Disassemblers	+1B7h	Shield Capacitors
+188h	Neutral Scanner	+1B8h	Soil Enrichment
+189h	Neutron Blaster	+1B9h	Space Academy
+18Ah	Neutron Scanner	+1BAh	Space Port
+18Bh	Neutronium Armor	+1BBh	Spatial Compressor
+18Ch	Neutronium Bomb	+1BCh	Spy Network
+18Dh	Nuclear Bomb	+1BDh	Standard Fuel Cells
+18Eh	Nuclear Drive	+1BEh	Star Base
+18Fh	Nuclear Missile	+1BFh	Star Fortress
+190h	Optronic Computer	+1C0h	Star Gate
+191h	Particle Beam	+1C1h	Stasis Field
+192h	Personal Shield	+1C2h	Stealth Field
+193h	Phase Shifter	+1C3h	Stealth Suit
+194h	Phasing Cloak	+1C4h	Stellar Converter
+195h	Phasor	+1C5h	Structular Analyzer
+196h	Phasor Rifle	+1C6h	Sub-Space Communications
+197h	Planetary Barrier Shield	+1C7h	Sub-Space Teleproter
+198h	Planetary Flux Shield	+1C8h	Subterran Farms
+199h	Planetary Gravity Generator	+1C9h	Survival Pods
+19Ah	Planetary Missile Base	+1CAh	Tachyon Communications
+19Bh	Ground Batteries	+1CBh	Tachyon Scanner
+19Ch	Planetary Radiation Shield	+1CCh	Telepatic Training
+19Dh	Planetary Stock Exchange	+1CDh	Terraforming
+19Eh	Planetary Supercomputer	+1CEh	Thorium Fuel Cells
+19Fh	Plasma Cannon	+1CFh	Time Warp Facilitator
+1A0h	Plasma Rifle	+1D0h	Titan Construction
+1A1h	Plasma Torpedos	+1D1h	Titanium Armor
+1A2h	Plasma Web	+1D2h	Tractor Beam
+1A3h	Pleasure Dome	+1D3h	Transport
+1A4h	Pollution Processor	+1D4h	Transporters
+1A5h	Psitronic Computer	+1D5h	Tritanium Armor
+1A6h	Powered Armor	+1D6h	Troop Pods
+1A7h	Pulse Rifle	+1D7h	Universal Antidote
+1A8h	Proton Torpedos	+1D8h	Uridium Fuel Cells
+1A9h	Psionics	+1D9h	Virtual Reality Network
+1AAh	Pulsar	+1DAh	Warp Dissipator
+1ABh	Pulson Missile	+1DBh	Warp Interdictor
+1ACh	Quantum Detonator	+1DCh	Weather Control System
+1ADh	Rangemaster Unit	+1DDh	Wide Area Jammer
+1AEh	Recyclotron	+1DEh	Xeno Psychology
+1AFh	Reflection Field	+1DFh	Xentronium Armor
+1B0h	Robotic Factory	+1E0h	Zeon Missile
+1B1h	Research Labolatory	+1E1h	Zortrium Armor
+1B2h	Robo-Miners		



Aby „odkryć" daną technologię, należy pod podany offset wpisać 03h.

Emmett „I'm fucking lamer" Brown

Realms of Arkania: Shadows over Riva (PC)

Grzebiemy w plikach **.GAM** w podkatalogu **GAMES.** Podane offsety obowiązują dla pierwszej postaci, dla następnych należy dodać odpowiednią ilość razy 1525 (5F5h).

Podstawowe dane

13Ch	imię postaci		07h	Firun	
14Dh	klasa postaci:		08h	Tsa	
	01h	Jester/She-Jester	09h	Phex	
	02h	Hunter/Huntress	0Ah	Peraine	
	03h	Warrior/She-Warrior	0Bh	Ingerimm	
	04h	Rogue/She-Rogue	0Ch	Rahja	
	05h	Thorwalian	0Dh	Swafnir	
	06h	Dwarf/Dwarvess	0Eh	Ifirn	
	07h	Warlock/Witch	153h	poziom/level (1 bajt)	
	08h	Druid/Druidess	154h	doświadczenie/EP (4 bajty)	
	09h	Magician/Magicienne	**Cechy**		
	0Ah	Green Elf		wartość bieżąca	wartość „normalna"
	0Bh	Ice Elf	CR	161h+162h	160h
	0Ch	Silvan Elf	WD	164h+165h	163h
14Eh	płeć (00h - mężczyzna;		CH	167h+168h	166h
	01h - kobieta)		DX	16Ah+16Bh	169h
14Fh	wysokość/height (1 bajt; maks. FFh)		AG	16Dh+16Eh	16Ch
150h	waga/weight (2 bajty;		IN	170h+171h	16Fh
	maks. FF 7Fh)		ST	173h+174h	172h
152h	bóstwo/deity:		SN	176h+177h	175h
	01h	Praios	AC	179h+17Ah	178h
	02h	Rondra	CL	17Ch+17Dh	17Bh
	03h	Efferd	AV	17Fh+180h	17Eh
	04h	Travia	NE	182h+183h	181h
	05h	Boron	CU	185h+186h	184h
	06h	Hesinde	VT	188h+189h	187h

Powyższe cechy zapisane są na jednym bajcie; w przypadku wartości bieżącej należy zsumować dwie następujące po sobie liczby.

LP	18Ch	18Ah
AP	190h	18Eh

Powyższe wartości punktowe zapisane są na dwóch bajtach.

Umiejętności (skill values)

Wszystkie poniższe wartości - po jednym bajcie (maks. 7Fh).

	Combat	237h	Sword skill	23Bh	Missile W.
234h	Unarmed	238h	Axes	23Ch	Throwing W.
235h	Edged W.	239h	Polearms		**Body**
236h	Pointed W.	23Ah	2-Handed W.	23Dh	Acrobatics

23Eh	Climb		**Domination**	29Dh	Fulminictus
23Fh	Phys. Control	26Fh	Ball and Chain	29Eh	Ignifaxus
240h	Ride	270h	Bambaladam	29Fh	Plumbumbarum
241h	Stealth	271h	Evil Eye	2A0h	Terror Broom
242h	Swim	272h	Great Need	2A1h	Terror Power
243h	Self Control	273h	Confusion	2A2h	Accurate Eye
244h	Dance	274h	Master/Animals		**Communication**
245h	Hide	275h	Horriphobus	2A3h	Witch's Eye
246h	Carouse	276h	Astral Theft	2A4h	Necropathia
	Social	277h	Respondami		**Transformation**
247h	Convert	278h	Meekness	2A5h	Eagle, Wolf
248h	Seduce	279h	Somnigravis	2A6h	Arcano
249h	Haggle	27Ah	Dance!	2A7h	Magic Armor
24Ah	Streetwise		**Demonology**	2A8h	Increase CH
24Bh	Lie	27Bh	Blood & Furor	2A9h	Fire's Bane
24Ch	Human Nature	27Ch	Banish Spirits	2AAh	Increase DX
24Dh	Evaluate	27Dh	Conjure Spirit	2ABh	Increase AG
	Nature	27Eh	Heptagon	2ACh	Increase IN
24Eh	Track	27Fh	Summon Crows	2ADh	Increase ST
24Fh	Bind	280h	Skeletarius	2AEh	Increase WD
250h	Orientation		**Elements**	2AFh	Increase CR
251h	Herb Lore	281h	Conj. Elemental	2B0h	Mutabili
252h	Animal Lore	282h	Nihilatio	2B1h	Paralyze
253h	Survival	283h	Solidirid	2B2h	Salother
	Lore		**Movement**	2B3h	Ocean's Floor
254h	Alchemy	284h	Acceleratus	2B4h	Visibili
255h	Anc. Tongues	285h	Foramen		**Transmutation**
256h	Geography	286h	Motoricus	2B5h	Abvenenum
257h	History	287h	Without Trace	2B6h	Aeolitus
258h	Ritual	288h	Transversalis	2B7h	Burn!
259h	Tactics	289h	Walk on Ice	2B8h	Claudibus
25Ah	Read		**Healing**	2B9h	Darkness
25Bh	Arcane Lore	28Ah	Balm of Roond	2BAh	Freeze Soft
25Ch	Tongues	28Bh	Witch's Spit	2BBh	Fiat Lux
	Craftmanship	28Ch	Pure and Clear	2BCh	Melt Solid
25Dh	Train Animals	28Dh	Rest the Body	2BDh	Silentium
25Eh	Drive	28Eh	Heal Animal	2BEh	Calm Storm
25Fh	Cheat		**Clairvoyance**		
260h	Treat Poison	28Fh	Eagle's Eye		
261h	Treat Disease	290h	Analyse		
262h	Treat Wounds	291h	Attributes		
263h	Instrument	292h	Exposami		
264h	Locks	293h	Odem Arcanum		
265h	Pickpocket	294h	Penetrating		
	Intuitive	295h	Sensible		
266h	Danger Sense		**Illusion**		
267h	Perception	296h	Chameleony		
Umiejętności (spell values)		297h	Duplication		
	Dispell	298h	Camouflage		
26Ah	Domination	299h	Witch's Knot		
26Bh	Destructibo		**Umiejętności (more spells)**		
26Ch	Gardianum		**Combat**		
26Dh	Illusions	29Ah	Lightning		
26Eh	Transformation	29Bh	Darkness' Power		
		29Ch	Iron Rust		

Przedmioty

Nr	Rodzaj	Ilość
1.	457h	459h
2.	472h	474h
3.	48Dh	48Fh
4.	4A8h	4AAh
5.	4C3h	4C5h
6.	4DEh	4E0h
7.	4F9h	4FBh
8.	514h	516h
9.	52Fh	531h
10.	54Ah	54Ch
11.	565h	567h
12.	580h	582h
13.	59Bh	59Dh
14.	5B6h	5B8h
15.	5D1h	5D3h
16.	5ECh	5EEh

W offset w kolumnie rodzaj wpisujemy dwubajtową liczbę od 01 00h (Sword) do DB 01h (Elf Horn) - niestety, brak tutaj miejsca, aby wypisać wszystkie przedmioty (pełną listę znajdziecie oczywiście w DDTpack).

Aha, pod offsetem 2AEAh zawarta jest informacja o funduszach całej grupy.

Marcin Wichary

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

Carmageddon (PC)

W podkatalogu **DATA\CARS** znajduje się kilkadziesiąt plików tekstowych. Każdy z nich odpowiada za jeden samochód - wystarczy teraz zmienić nazwę pliku na inną (np. **BIGAPC.TXT** na **ANNIECAR.TXT**), odpowiednio poprawić pierwszą linijkę i już możemy jechać np. dużym APC, a policyjne wozy zamienić na jakieś gruchoty. Poza tym, można eksperymentować z różnymi danymi w ww. plikach.

Zresztą, większość plików **.TXT** zawiera bardzo ciekawe informacje...

Marcin Wichary

Perfect Weapon demo (PC)

Pliki o rozszerzeniu **.BIN** w podkatalogu **BACKBIN** to obrazki .BMP.

Marcin Wichary

SimPark (PC)

Plik **SIMPARK.SMK** z podkatalogu **DATA** to zwykły obrazek w formacie .BMP.

DJ Don Johnson

LUDZIE E-MAILE PISZĄ

Hubert Czaja, **Marcin Migajski**, **PawBuch** oraz **Sasza** przysłali edytory, które możecie znaleźć na poprzednim i aktualnym kompakcie Gamblera. Chciałbym im za to podziękować. Dziękuję również **ViCowi** za pomysły dotyczące edytora dyskowego.

Trzymajcie się!

Marcin Wichary (mwichary@polbox.com)



Wrześniowa edycja Klubu będzie trochę nietypowa, ze względu na nieobecność ZooltaRa. Jego los jest nam bliżej nieznany, a misja tak tajna, że nie wie o niej nawet KGB, nie mówiąc już o członkach redakcji... Nie zrażeni wakacyjną dezercją autorów, postanowiliśmy jeszcze raz udowodnić światu, kto tu rządzi. Zadania wyciągnięcia Waszej ulubionej części pisma z grząskiego bagna nieróbstwa i dekadencji podjąłem się ja, the-one-and-only, RooS. Dzisiejszy odcinek będzie lepszy od wszystkich, jakie do tej pory czytaliście. Lepszy nawet od ultrachłonnych Always ze skrzydełkami.

Zacznijmy nietypowo, od wiadomości ze świata Quake'a.

Firma id Software ogłosiła w maju, że podpisała kolejne umowy licencyjne na technologię Quake'a i Quake'a 2, na ogólną sumę 5 mln USD. Dodając do tego 1,5 mln sprzedanych kopii gry i poprzednie licencje (Hexen 2, Mission Packs itd.) można zrozumieć, dlaczego John Carmack rozdaje swoje Ferrari na targach komputerowych...

Prace nad **Quake 2** idą pełną parą. Engine gotowy jest w około 95%, najwięcej roboty mają w tej chwili projektanci poziomów, graficy, czyli ogólnie - „artyści". Gdy czytacie te słowa, być może jest już dostępny **Qtest 2** - testowa wersja Quake 2, zawierająca trzy pierwsze poziomy z gry. To, że będzie, wiadomo na 99,9%. Nie wiadomo tylko, kiedy (jak to zwykle z id bywa). Sama gra zmieni się bardzo. Pod względem grywalności w trybie single player ma być porównywalna z Duke Nukem 3D lub Hexen. Każdy level będzie dosłownie „nadziany" zagadkami, które mają być o wiele atrakcyjniejsze, m.in. dzięki szerokiej interakcji ze środowiskiem (miłośnicy Diuka będą w siódmym niebie). Broń zmieni się w całości - arsenał o wiele bardziej zróżnicowany i, miejmy nadzieję, lepiej wyważony. Pamiętacie Railgun z Erasera? Będzie w Quake 2! Minigun też będzie. I pistolet. I tysiąc innych :) Co ciekawe, broń na ekranie widziana jest trochę „z boku", podobnie jak w Diuku. W czasie, gdy gracz się nie rusza, widać jak komandos nerwowo przebiera palcami po kolbie...

Przeciwników będzie mnóstwo. Prawie dwa razy więcej niż w pierwszej części gry. Wszyscy otrzymają nowe algorytmy sztucznej inteligencji, dzięki czemu będą mogli np. gonić gracza przez CAŁY level, nie gubiąc drogi. Nie widząc przeciwnika, zajmą się sobą, wolny czas poświęcając np. na czyszczenie broni. Dla mnie to bomba, na miarę zachowania się Obcych z MDK. Pojawią się dwa nowe klawisze: „use" oraz „duck" - efekt podobny do kucania znanego z Księcia. Akcja gry osadzona jest w przyszłości, zrezygnowano z symboliki religijnej (przez niektórych uznawanej za satanistyczną).

Na koniec słowo o wymaganiach - minimum zostało określone na P90 i 16 MB RAM (nie będzie wersji DOS). Prawda jest jednak taka, że jeżeli nie kupicie sprzętowego akceleratora, wykorzystującego kość Voodoo, posmakujecie zaledwie połowę słodyczy płynącej z nowego produktu id. Czujcie się ostrzeżeni.

Drugą wedle „ważności" grą, jaka ukaże się w tym roku, jest **Hexen 2**. Tworzony w oparciu o engine Quake'a, wniesie do gatunku trochę usprawnień, z których najciekawiej zapowiadają się „efekty środowiskowe", np.: burza, deszcz, opadające liście, szczury biegające po podłodze karczmy itp. Podobnie jak w pierwszej części, będzie możliwość wyboru klasy postaci (m.in.: wojownik, nekromanta, paladyn), przy czym każda z nich obdarzona będzie charakterystycznymi dla siebie umiejętnościami (np. wojownik porusza się szybciej niż mag), które w trakcie gry trzeba będzie rozwijać (pomoże w tym księga magii). Dla każdej klasy zarezerwowano kilka rodzajów broni - w sumie ma być około dwudziestu. Z ciekawszych wymienię chociażby sierp i młot. Architektura poziomów jest tak niewiarygodnie piękna (i skomplikowana), że to fizycznie niemożliwe, aby gra sprawnie biegała bez „dopalacza". Zaczynam się powtarzać...

Smutna wiadomość dla graczy nie mających dostępu do sieci: Hexen 2 prawdopodobnie, a Quake 2 prawie na pewno, nie będą umożliwiać gry przez modem (i kabel null-modem). Tak przynajmniej twierdzą programiści w chwili, kiedy piszę ten tekst. Termin wydania już został przekroczony. Gdybym miał się zakładać o duże pieniądze, postawiłbym na przełom października i listopada 1997.

Tyle o grach znanych i od dawna oczekiwanych. Oprócz tej pary w kolejce do dużych pieniędzy czeka kilka produktów, z których każdy wart jest poświęcenia chwili uwagi. Czy dlatego, że wszystkie wykorzystują engine Quake'a? Tak.

John Romero wie, jak tworzyć atmosferę oczekiwania. Co tydzień można posłuchać go na żywo w audycji radiowej „Storm Front", transmitowanej przez Pseudo w technologii RealAudio (http://www.pseudo.com), regularnie też pojawiają się kolejne z nim wywiady. Zobaczymy, jak to wpłynie na jakość jego gier. Praktycznie każde duże światowe pismo wydrukowało już obszerną relację z wizyty w Dallas, wychwalając przy tym pod niebiosa geniusz Janka, według niektórych - „twórcy Quake'a". Prawda jest jednak taka, że Romero to tylko jeden z wielu klocków układanki, jaką do tej pory była id...

Daikatana, bo tak brzmi tytuł nie narodzonego jeszcze dziecka ION Storm, firmy Johna Romero, to kolejna strzelanka FPP. Mocną stroną gry wydaje się przede wszystkim fabuła. W czasie przygody gracz trzykrotnie przeniesie się w czasie: do starożytnej Grecji (2030 p.n.e.), średniowiecznej Norwegii (560 n.e.) oraz futurystycznego San Francisco (2030). Każdy etap będzie niósł inne wyzwania, w każdym dostępne będą inne, zgodne z duchem czasów typy broni (w sumie 32 rodzaje) oraz przeciwników (60 sztuk). Akcja kręci się wokół magicznego miecza, pozwalającego odbywać podróż w czasie. Na screenshotach, które widziałem, rewelacyjnie prezentuje się padający śnieg. Prawie czuć mróz! Termin wydania wyznaczono na grudzień 1997 r., ale osobiście BARDZO wątpię, czy zobaczymy grę w sklepach w tym terminie.

Załoga Hipnotic Interactive niedawno zmuszona była zmienić nazwę na Ritual Entertainment, ze względu na kłopoty prawne z zarejestrowaniem tej pierwszej. Nie przeszkadza im to jednak pracować w pocie czoła nad grą **SiN**, której premiera, tradycyjnie już, przewidziana jest na Gwiazdkę br. Akcja osadzona jest w przyszłości (XXI wiek). Gracz jako najemnik próbuje powstrzymać pewną kobietę od przejęcia kontroli nad miastem (podobnie jak w Tekwar chodzi o rodzaj narkotyku, heh, wszystko już kiedyś było). Wielkich nowości raczej nie będzie, choć wypada wspomnieć o programowej obsłudze 16-bitowego koloru. Takie rozwiązanie pociągnie za sobą zwiększone wymagania - bez P166 nie ma co myśleć o płynnej grze.

Ostatnia z gier wykorzystujących engine Quake/Quake 2, o których piszę szerzej, to **Half-Life** mało znanej dotąd na rynku, amerykańskiej firmy Valve. Fabuła jak zwykle sztampowa - wcielając się w postać naukowca, który dokonał makabrycznego odkrycia, należy uciec z zawalonej potworami bazy. À propos potworów -największa bestia ma DZIESIĘCIOKROTNIE więcej poligonów niż Shub! To jest dopiero osiągnięcie! Co ciekawe, proporcje grywalności (multiplayer/single) zostaną odwrócone i samotny gracz będzie, zdaniem autorów, zachwycony czekającą go przygodą. Wszystko okraszone 16-bitowym oświetleniem, efektami przezroczystości i rozbijającymi się szybami - wyląduje na naszych dyskach już w listopadzie. Nie radzę jednak wstrzymywać oddechu.

Tyle dobrych wiadomości. Teraz trochę informacji o firmach, które dzięki ciągłemu przesuwaniu terminów wydania gier mogą w rezultacie obudzić się z ręką w nocniku.

Apogee przygotowuje na I połowę 1998 r. kolejną część przygód Księcia: **Duke Nukem Forever**, która ma wykorzystywać engine... Quake'a 2. **Prey**, gra będąca w przygotowaniu prawie tak długo jak Quake, nie rokuje dobrych nadziei na przyszłość. PODOBNO ma się ukazać jeszcze w 1998 r. (może się chłopcom uda), ale bez sprzętowych dopalaczy nie będzie w ogóle działała. Życzę szczęścia w podboju rynku.

Unreal... Trudno cokolwiek na ten temat powiedzieć. Teoretycznie, prace wciąż trwają, programiści regularnie informują publikę, co nowego udało im się zaimplementować w trakcie przerwy na lunch, ale nic dobrego na razie z tego nie wynika. Demko pokazane na E3 nawet na ludziach bardzo pozytywnie nastawionych do gry i z niecierpliwością jej wyczekujących, zrobiło tylko „dość dobre" wrażenie. Nawet w połowie nie tak dobre, jak demko Quake 2. Niektórzy „wielcy" otwarcie mówili, że z Unreala nic już nie będzie. Pożyjemy - zobaczymy, ale jedno jest pewne: konkurencja w grudniu będzie bardzo silna.

Na koniec coś, na co wielu z Was czeka z utęsknieniem. **Jedi Knight**. O tej grze wiadomo już tyle, że nie mam zamiaru po raz kolejny pisać banałów o świetlnym mieczu i używaniu Mocy. Napiszę za to coś innego. Bardzo niemiłego. Otóż John Carmack komentując targi E3 stwierdził, że pewna bardzo znana firma mocno się zdziwi, gdy ich gra zostanie opublikowana długo po pojawieniu się na rynku Quake 2. Tą bardzo znaną firmą może być Sierra wydająca Half-Life lub właśnie LucasArts. Jak długo jeszcze jesteście gotowi czekać? :)

Cokolwiek jednak się zdarzy, tegoroczne święta Bożego Narodzenia zapowiadają się rewelacyjnie. Jeżeli światło dzienne ujrzy choć połowa zapowiadanych produkcji, nie będzie nudno...

RooS

PS Prywatna uwaga do Pilota Nightmana z Klubu Symulowanego: na Monza mam czas lepszy od Ciebie o 9 s (1:22,228), na Hockenheim wykręcam 1:43 z groszami (używając wyłącznie klawiatury; tak, mam zapisane hot-lapy). Co Ty na to?



Witam w ostatnim prawdziwie wakacyjnym odcinku Gildii. Zbliża się jesień i dobrze. Zamiast spędzać czas nad brudnym morzem (opalając się w promieniach niezdrowego słońca), w zapaskudzonym lesie czy niebezpiecznych górach, będziemy mogli z czystym sumieniem zasiąść przed ekranem komputera i poświęcić się naszym ulubionym grom role-playing. Ponieważ zainteresowanie grą Diablo wydaje się nie słabnąć - mimo że gra ma już ponad pół roku - postanowiłem otworzyć na łamach Gildii Diablo Cave, czyli Jaskinię Diablo. Chciałbym, aby znalazły się tam różne ciekawostki, a więc: najbardziej interesujące przedmioty (zwłaszcza unikalne), jakie zdobyliście bądź kupiliście, charakterystyki Waszych bohaterów (oczywiście tych nie edytowanych - bądźmy uczciwi) czy przebieg sesji multiplayerowych.

KONKURSY

Prawidłowe odpowiedzi w konkursie 7/97:

1. Najdroższa gra role-playing w historii to Final Fantasy VII.
2. Akcja gry Might & Magic 3 rozpoczyna się w mieście Fountain Head.
3. W Lands of Lore drużyna może składać się maksymalnie z 3 członków.

Konkurs z numeru 6/97 wygrał **Master Wizard** i on otrzymuje grę Eye of the Beholder 3, ufundowaną przez **IPS Computer Group**.

I nowy konkurs:

1. Co oznacza skrót THACO?
2. Jak nazywa się system RPG (niekomputerowy), w którym występują hobbici?
3. Jaki słynny cykl role-playing wydała firma Silmarils?

DIABLO CAVE

Na dobry początek chciałbym pochwalić się moim bohaterem. Otóż czarodziej Ordoz dzielnie doszedł do 34. poziomu doświadczenia, a jego charakterystyki prezentują się następująco: Siła - 45(95), Magia - 222(294), Zręczność - 72(103), Żywotność - 35(66), Armor Class - 196, To hit - 126%, Damage - 33-36, Life - 108, Mana - 661, Resist - max all. Ordoz jest przyodziany w Jade Crown of Giants (A10, resist all 30%, strenght +19), Awesome Plate (A62 +149%A) i Obsidian Shield (A12, resist all 34%), walczy za pomocą sztyletu Wizardspike (+15 magic, +35 mana, resist all 15%) i nosi następujące ozdóbki: Amulet of the Zodiac (+18 all), Ring of the Heavens (+13 all) oraz Ring of Wizardry (+26 magic). Poza tym zawsze ma ze sobą Dragon's Staff of Apocalypse (a nuż się przyda). Problemem Ordoza jest nadmiar pieniędzy (nie ma co kupować!) oraz to, że w czasie całej kampanii udało mu się czar Fireball podnieść zaledwie na drugi poziom (złośliwość losu!). Inne ważne czary (Charged Bolt, Firebolt, Holy Bolt, Chain Lightning, Guardian) wyszkolił do maksimum, udało mu się poznać również zaklęcia czwartego poziomu: Bone Spirit, Teleport, Golem, Blood Star. Marzy o tym, aby znaleźć księgę z czarem Apocalypse. Czy jest to w ogóle możliwe? Ordoz lubi wszystkie potwory oprócz Blood Knightów (chyba), którzy mają częściową odporność na ogień i całkowitą na błyskawice. Strasznie ciężko się z nimi walczy.

Aha, zwracam honor czarowi Guardian. Przekonany Waszymi listami zdecydowałem się na stosowanie tego zaklęcia i efekty są piękne. Wejść do pomieszczenia pełnego potworów, wstawić im z 10 Guardianów, wyjść i słuchać jęków konających wrogów - to prawdziwa radość dla uszu! Natomiast próbowałem bawić się czarami Bone Spirit i Blood Star, ale skutki są raczej żałosne. Szkoda też, że Golem jest takim słabym potworkiem (i że po rzuceniu następnego czaru pierwszy Golem się rozpada), bo mogłoby być zabawnie.

NOWOŚCI

Na rynku pojawiły się ostatnio dwa produkty, które, niestety, nie zostaną opisane w Gamblerze, ponieważ najprawdopodobniej nie będą miały polskiego dystrybutora. Pierwszym z nich jest składanka 12 gier ze świata Forgotten Realms, a znajdują się tam: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Pool of Darkness, Hillsfar, Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier oraz Menzoberranzan. Posługując się powszechnie znanymi czarami, sprowadziłem ten komplet ze Stanów, płacąc zaledwie 40 USD (wtedy 120 zł), co należy uznać za cenę bardzo atrakcyjną. Co prawda, są to straszliwe starocie, ale Dungeon Hack, Beholdery czy Menzoberranzan nadal mogą się na rynku obronić. Reszta gier strasznie trąci myszką. Umowna grafika, skomplikowany system tworzenia postaci (zwłaszcza od strony graficznej), zawikłany interfejs, w którym wcale nie tak łatwo się połapać i nie tak łatwo go stosować - to wszystko skutecznie zniechęca do zabawy. Ale trzeba pamiętać, że te gry powstały przed całymi wiekami, jakoś w kilka lat po epoce lodowcowej i to je tłumaczy. Przyznam jednak, że po próbach zagrania w Pool of Radiance uznałem, że nie mam już cierpliwości do takich gier. A pamiętam jak parę lat temu skończyłem bliźniaczo podobną serię Krynnu (Champions itd.) i bawiłem się całkiem nieźle. Jednak wszystkich, którzy mogą sprowadzić sobie gry z zagranicy (karta kredytowa, wyjazd itp.) zachęcam do kupna tej składanki - 40 USD to nie tak wiele za, jakby nie było, zestaw superklasyki.

Druga gra, o której chciałbym napisać, to Shadow Over Riva, długo oczekiwana trzecia część cyklu Realms of Arkania (przedtem Blade of Destiny, Star Trail). Niestety, gra zawodzi na całej linii. Można powiedzieć, że autorzy nie wysilili się zbytnio, przenosząc cały system znany z poprzednich części i robiąc jedynie pewne kosmetyczne poprawki w oprawie graficznej. Nadal pozostał bardzo skomplikowany system tworzenia postaci (choć ma on swoje uroki), a także fatalnie rozwiązany problem walki oraz porozumiewania się z napotkanymi postaciami. Shadow Over Riva jest grą, która obroniłaby się, być może, trzy, cztery lata temu. Dzisiaj jest tylko świadectwem na to, jak gier role- playing robić nie należy. Z ręką na sercu przyznaję, że w Shadow Over Riva nie grałem zbyt długo. Po prostu, znudziłem się po kilku godzinach i nie obchodziło mnie, co stanie się ze światem ani z moimi bohaterami. A ponieważ tę grę zapowiadano od, bodajże, dwóch i pół roku, taką realizację trzeba uznać za całkowitą klęskę. Ale jeżeli ktoś z Was grał w Shadow Over Riva i bawił się dobrze, to zapraszam do dyskusji.

LISTY

„Postuluję o zlikwidowanie zapchajdziury, jaką jest opowiadanie. W numerze 7/97 opublikowaliście „Miłośnika Magii" autorstwa diAblo. Powiem krótko - to było żałosne. Po co marnować miejsce na wątpliwej jakości „talenty" czytelników? Poza tym chyba kupuję gazetę elektronicznych szulerów, a nie jakiś odłam Fantastyki. Jeszcze tylko mała uwaga. Nie wiem, dlaczego uznałeś grę Diablo za RPG? Wszem i wobec wiadomo, że jest ona w 90% zręcznościowa! Mam nadzieję, że potrafisz się jakoś z tego wytłumaczyć? Zwątpiłem w Twoje kwalifikacje, gdy wykryłem ten kwiatek, ale uznaję to za wypadek przy pracy."

Thief 2000

Nigdy nie wątp w kwalifikacje Jego Arcymagowości! To zbrodnia stanu! A teraz do rzeczy. Gra role-playing to taka, w której: po pierwsze - bohater lub bohaterowie podlegają przemianom fizycznym i (lub) psychicznym na skutek zdobywanego doświadczenia, a po drugie - istnieje pewna ciągłość fabularna lub opowiadana jest pewna historia. Na temat Diablo nie mam wątpliwości - to z całą pewnością role-playing. To, że walka toczy się w czasie rzeczywistym, a więc gra dodatkowo wymaga zręczności w posługiwaniu się myszką, nie ma nic do rzeczy. Gorzej jest z programami takimi, jak Shadowcaster, Blood Omen: Legacy of Kain czy Strife. Tam nie ma punktów doświadczenia, bohater nie jest też charakteryzowany za pomocą cech (albo, jak w Strife, jest to umowne). A jednak niektórzy nawet te gry zaliczają do role-playing.

Teraz odnośnie opowiadania. Jego obecność w numerze zależy od Was (przysyłacie teksty) i ode mnie (decyduję, czy są na poziomie drukowalności). Akurat w dotychczasowych przypadkach nie miałem oporów, bo opowiadanka wydawały mi się zabawne. Jasne, że nie była to Wielka Sztuka, ale zróbcie Wielką Sztukę na 1/3 strony i jeszcze na zadany temat!

NAJLEPSZA GRA ROLE-PLAYING

W porównaniu z numerem 4/97, gdzie po raz ostatni drukowaliśmy wyniki Ankiety, zmieniło się niewiele. Czołówka pozostała taka sama, z tym że Diablo w szybkim tempie goni Daggerfalla.

1. **Daggerfall** - 129 pkt.
2. **Diablo** - 112 pkt.
3. **Betrayal at Krondor** - 89 pkt.
4. **Stonekeep** - 62 pkt.
5. **Dungeon Master 2** - 56 pkt.

W tym numerze nie publikujemy Ankiety RPG z uwagi na fakt, że zarówno tytuły, jak i nazwiska nadawców ostatnio ciągle się powtarzają. Zaczekajmy, aż wyjdzie któryś z wielkich, zapowiadanych tytułów (Lands of Lore 2, Betrayal in Antara, Fallout czy Might & Magic 6). Jedno jest dla mnie zastanawiające - czasem głosujecie na gry, które z RPG mają tyle wspólnego, że leżą obok na półce w sklepie (Tomb Raider) albo na programy, których jeszcze nikt na oczy nie widział (Might & Magic 6, Lands of Lore 2). Hmmm...

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus, Pogromca Trolli, Goblinów, Alexów, Ogrów i innego, szwendającego się pod nogami tałatajstwa

PS Dziękuję za listy o Diablo Michałowi Wolańskiemu, Lordowi Maverickowi i innym Czytelnikom. Sir Gregor, nie jestem w stanie odpowiedzieć na Twój list i rozwiązać Twoich problemów. Ja już po prostu nie pamiętam tej gry! Jeżeli rozwiązanie w Gamblerze nie wystarcza, ściągnij z Internetu.



Cześć KS Gamblerowcy!

Po sierpniowych perturbacjach sytuacja w KSG wraca do normy. Nie jest to powrót triumfalny - na polskim rynku gier sportowych panuje letni zastój. Ale na brak tematów nie możemy narzekać. W tym miesiącu zajmiemy się hokejem na lodzie i coraz popularniejszym golfem.

Sekcja hokeja

Taktyki zwycięstwa do NHL '97 (PC CD-ROM)

„Oto garść porad na temat: JAK STRZELIĆ BRAMKĘ?

1. Jedziesz przy prawej bandzie w stronę bramki przeciwnika. Kiedy znajdziesz się przed bramką, skręcasz w lewo i jedziesz w poprzek boiska. Przy pierwszym słupku wciskasz klawisz strzału i puszczasz go na środku bramki. Ładujesz w ten sposób krążek w długi róg i gol! Bramkarz, w większości przypadków, jest bez szans. Można taką akcję przeprowadzić także lewą stroną lodowiska. Taktyka ta sprawdza się w 90%.
2. Innym sposobem, znacznie trudniejszym, jest próba „przedryblowania" bramkarza. Należy jechać prosto na bramkę przeciwnika, zjechać na któryś ze słupków i w odpowiednim momencie strzelić w długi róg. Strzał nie może być zbyt mocny. Ta taktyka wymaga dużej wprawy w operowaniu kijem.
3. Klasyczne sposoby na umieszczenie krążka w siatce to: objechanie bramki i strzelenie przy krótkim słupku oraz strzał z niebieskiej linii i dobitka (jeśli bramkarz jest słaby, nie trzeba nawet dobitki)."

Michał Kamiński

Sekcja golfa

Trochę historii

„Drzewo genealogiczne golfa sięga swymi korzeniami czasów Cesarstwa Rzymskiego. Rzymianie nazywali tę grę „poganica" i używali do niej specjalnych kijów i piłek. Rzymskie legiony zaszczepiły tę grę narodom podbitym, co tłumaczy niemal jednoczesny rozwój gier zbliżonych pod względem zasad w kilku państwach średniowiecznej Europy: „cambuca" w Anglii, „jeu de mail" we Francji, „het kolven" w Holandii. Wszystkie zakładały przeprowadzenie piłki przez pola za pomocą specjalnie do tego przygotowanej laski.

Dalszy rozwój golfa związany jest przede wszystkim z Wyspami Brytyjskimi. To tu w roku 1552 powstał pierwszy stały tor golfowy, St. Andrews of Scotland, a w 1608 r. pod patronatem Króla Jakuba I założono pierwszy klub golfowy o nazwie Royal Blackheath Club. Następną epokową datą jest rok 1754, kiedy w The Royal and Ancient Golf Club opracowano pierwsze skodyfikowane przepisy golfa.

Do Ameryki Północnej golf dotarł około 1650 r. za pośrednictwem osadników holenderskich. Pierwsze ważniejsze zawody na tym kontynencie rozgrywane były według przepisów angielskich (RAGC), a po utworzeniu w 1894 r. United States Golf Association, organizacji powołanej do kierowania sprawami związanymi z grą golfa w USA, grano według przepisów przez nią ustanowionych. Przepisy amerykańskie różniły się od angielskich dość znacznie, co uniemożliwiało rozgrywanie międzynarodowych zawodów. Organizacje zajmujące się golfem spotykały się wielokrotnie w celu unifikacji przepisów. Ostatni raz miało to miejsce w roku 1951 i wówczas nastąpiło całkowite niemal zatarcie różnic. Nie osiągnięto porozumienia jedynie w sprawie wielkości piłki.

W XX wieku golf zyskał szeroką popularność na całym świecie. Największy prestiż ma oczywiście w krajach anglosaskich, ale wraz z awansem cywilizacyjnym do grona wielbicieli tej dyscypliny dołączają kraje Azji oraz Ameryki Południowej. Współcześnie rozgrywane są zawody w konkurencjach amatorów i zawodowców, kobiet i mężczyzn, indywidualne i drużynowe. Do największych imprez golfowych należą: turniej Masters, otwarte mistrzostwa USA, otwarte mistrzostwa Anglii, Australia Open oraz puchar Rydera."

Marcin Mielniczuk

Tiger Woods



„Chyba żaden sportowiec nigdy wcześniej nie osiągnął tak wiele, w tak krótkim czasie. W ciągu 7 miesięcy *Eldrick „Tiger" Woods* stał się legendą sportu, a jego nazwisko wymawia się w Stanach Zjednoczonych jednym tchem z Pelem, Muhamadem Ali i Michaelem Jordanem. W wieku 21 lat zawojował świat golfa (wygrał najbardziej prestiżowy turniej, Masters Tournament, różnicą 12 uderzeń), zawładnął wyobraźnią milionów ludzi, którzy nic nie wiedzą o tej grze i błyskawicznie doszedł do sławy i fortuny. Licząc tylko wpływy z reklam (Nike, Titleist/ Cobra - sprzęt do golfa, Planet Hollywood International i American Express), w ciągu niespełna roku zarobił 15 mln USD!!!

Ten fenomenalny chłopak to pomost między rasami i narodami. Jego młodość, a zarazem dojrzałość sprawia, że tłum się z nim identyfikuje. Potrafi porwać publiczność! W krótkim czasie stał się bardzo wpływową osobą. Wzrost oglądalności transmisji telewizyjnych turniejów golfa i rosnąca liczba widzów na polach golfowych to, niewątpliwie, jego zasługa. W dodatku Tygrys jest Amerykaninem afro-azjatyckiego pochodzenia (matka jest Tajką), co może wywrzeć znacznie większy wpływ na popularność tej dyscypliny w krajach regionu Pacyfiku niż w USA. Wielu już teraz widzi w nim osobę, która zniweluje różnicę między Afro-Amerykanami a Amerykanami pochodzenia azjatyckiego, między czarną a białą Ameryką, między uprzywilejowanymi a upośledzonymi.

A co ten Azjato-Afro-Amerykanin obchodzi nas, Polaków? Jak dotychczas, niewiele. Choć może się to zmienić za sprawą telewizji satelitarnej i stacji Canal Plus Polska, a wkrótce może i gier komputerowych. Najwięksi producenci software'u pewnie już poczynili pierwsze kroki, aby ich gry „Tygrys" firmował swoim nazwiskiem."

Greenfighter z Warszawy

Która gra jest najlepsza?

„Obecnie na (światowym) rynku są trzy tytuły, które zdominowały zabawę w golfa na komputerze. Dla Polaków brzmią one dość obco, gdyż bardzo trudno znaleźć choćby jeden z nich w naszych sklepach z oprogramowaniem. Moja własna klasyfikacja tych programów prezentuje się następująco:

Klasyfikacja ogólna:

1. PGA Tour Pro (EA Sports)
2. Links LS (Access Software)
3. Front Page Sports Golf (Sierra)

Kategoria „Grywalność":

1. PGA Tour Pro - za możliwość rozgrywania wieloosobowych turniejów przez Internet i na jednym komputerze.
2. FPS Golf - system uderzenia „Trueswing" jest fenomenalny. Rewolucyjny w swojej dziedzinie, ale zachowanie się piłeczki wymaga dopracowania.
3. Links LS - brakuje opcji „tournament play", przez Internet nie gra się tak dobrze jak w PGA Pro, mechanizm uderzenia (tzw. tri-click) powinien być zastąpiony bardziej realistycznym.

Kategoria „Grafika":

1. PGA Tour Pro - grafika wygląda bardziej realistycznie niż malowane przestrzenie w Links LS. Porównanie wersji np. toru Pebble Beach wypada zdecydowanie na korzyść PGA Pro.
2. Links LS
3. FPS Golf (bardzo nie lubię polygonalnych ludzików)."

Greenfighter z Warszawy

Poradnik Początkującego Golfisty (cz. 2)

3. Piłka i dołek

Piłeczka golfowa ma średnicę od 4 do 4,3 cm i jest wypełniona w środku płynnym polimerem w otoczce kauczukowej pokrytej twardą masą z wypustkami. Kształt - oczywiście okrągły. Dołki mają średnicę 10,8 cm i minimalną głębokość 10 cm.

4. Pole golfowe

Mówiąc fachowym językiem, pole do gry w golfa jest terenem otwartym o urozmaiconej konfiguracji, pokrytym głównie trawą. Na jego powierzchni, dochodzącej do 50 hektarów, znajduje się 9 lub 18 torów o długości od 100 do 600 jardów (1 jard - 0,9144 m). Największe imprezy golfowe odbywają się na polach mających 18 torów.

Każdy tor składa się z trzech części: pola rozpoczęcia gry, przestrzeni pośredniej oraz pola otaczającego dołek (na ekranie monitora łatwo je poznać po kolorze trawy). Pielęgnacji wymaga szczególnie ostatnie z nich. Teren wokół dołka musi być porośnięty krótko przystrzyżoną trawą o miękkim źdźble. Na przestrzeni pośredniej mogą występować różne przeszkody naturalne: drzewa, krzewy, zbiorniki wodne, rowy, kanały i doły wypełnione piaskiem.

Wrześniowy Kristoff (kristoff@lupus.waw.pl)



Wakacje dobiegły końca. Stało się. Czas wziąć się do roboty i... oczywiście zasiąść przed komputerem, aby znów dojść do mistrzostwa w pokonywaniu wirtualnych pilotów, marynarzy czy kierowców. Zapraszam do kolejnej porcji wrześniowo-post-wakacyjnej lektury. Standardowo, jedna strona pełna najwspanialszego symulatorowego mięcha.

Ogłoszenie

Sprzedam motorower parowy płaski dwuśladowy, wtrysk, katalizator, ABS, klimatyzacja, el. szyby, el. lusterka, el. krzesło. Stan idealny. Bezwypadkowy. Tel. 0-603-001-997.

Za fajerą

Chciałbym się teraz podzielić z Wami moimi doświadczeniami z gry The Need For Speed 2. Nie jest to do końca symulator - po prostu wyścigi, ale siedzi się (zazwyczaj) w środku samochodu, więc bliziutko stąd do stuprocentowych symulatorów. Poza tym, równie dużo tutaj elementów realistycznych i nierzeczywistych.

Jest tu McLaren F1, który jest klasą samą dla siebie, Italdesign Cala, Isdera Commendatore 112i, Ferrari F50, Jaguar XJ220, Ford GT90 i Lotus GT1. Jak widać, samochodów sporo, ale twórcy chyba nie trafili z ich doborem. Co w towarzystwie potworów osiągających prędkości grubo powyżej 300 km/h robi Lotus Esprit V8, który nie jest w stanie zbliżyć się do tej granicy nawet z górki z dobrym wiatrem?

Ja używam tylko dwóch samochodów - McLarena i Lotusa GT1. Ten pierwszy jest najszybszy, ale na zakrętach dosyć kiepsko trzyma się drogi i dlatego najlepiej nadaje się na szybkie trasy o łagodnych łukach, czyli Proving Grounds (owal) i Outback. Na pozostałe trasy polecam Lotusa GT1, który może nie jest najszybszy (313 km/h), ale za to rewelacyjnie bierze zakręty. Jego wada - stosunkowo kiepskie hamulce.

Co jeszcze? Twórcy przegięli pałę przy projektowaniu tras. Na najtrudniejszym chyba torze, Mystic Peaks (Nepal), gdzie jeździ się po dziwnej fioletowej nawierzchni o zerowej przyczepności i po śniegu, samochód może wchodzić w zakręty nawet dwie paki...

Co mnie denerwuje, a co cieszy? Cieszy to, że komputer też robi błędy i czasami potrafi dachować dosłownie na ostatnim zakręcie przed metą, co w wielu wypadkach dało mi zwycięstwo. Denerwujące strasznie jest to, że komputer nie potrafi omijać samochodu gracza. Po dachowaniu (przypuśćmy, że byłeś pierwszy) zostajesz ustawiony na jezdni i zaczynasz przyspieszać. Wtedy dopadają Cię przeciwnicy i kolejno wjeżdżają Ci w d..., powodując gigantyczny karambol z udziałem wszystkich (albo nie wszystkich) samochodów.

I jeszcze kilka uwag do trybu multiplayer. Jeśli w czasie rozgrywania turnieju na wszystkich torach po kolei (przyjmijmy, że gracie we dwóch, nawet dzięki opcji Split Screen, na jednym komputerze) nie idzie Wam zbyt dobrze - niech ten z przodu zatrzyma się i poczeka na tego z tyłu. Nawet mimo opcji Catch OFF komputer będzie czekał na graczy - nie odjedzie za daleko. Obaj zrównajcie się (co najmniej jedno całe okrążenie do mety - za wyjątkiem owalu) i ostro ruszcie do przodu. Za kolejnym zakrętem zobaczycie ciasno jadące samochody sterowane przez komputer. Macie dużą przewagę prędkości, więc wystarczy je „łyknąć" gładko i po sprawie. Z jednym tylko wyjątkiem - dwa pierwsze, z reguły McLareny, jadą trochę dalej. Też je można dopędzić, ale na to potrzeba co najmniej pół okrążenia bezbłędnej jazdy - albo ich błędu...

Błędy, czyli najnormalniejsze bugi w programie. Na torze (Pacific Spirit/North Country) mniej więcej w trzech-czwartych okrążenia tor dwa razy rozdwaja się, a na środku drogi wyrastają kamienne ściany, poprzedzane żółtymi tablicami ostrzegającymi. Jak uderzysz od czoła, skała zatrzyma Twój samochód. Ja kilka razy przeleciałem przez boczne ściany skał (bocznym poślizgiem, jadąc McLarenem), bez żadnych specjalnych efektów. Jakby tam ich nie było. Poza tym, samochód często w powietrzu nie porusza się po prostej, tak jak podkręcona piłka, choć powinien lecieć zachowując kierunek, jaki miał w momencie utraty kontaktu kół z jezdnią. No i dachowanie - po sekundzie jedziesz dalej...

Natomiast dość realne są obroty samochodu w trakcie lotu - zależą od tego, które koło najpierw oderwało się od ziemi i czy skręcałeś, czy jechałeś prosto. Naturalne są poślizgi, gdy przy dużej prędkości za ostro skręcisz koła i wdepniesz gaz do oporu. Na tym kończę dywagacje na temat The Need For Speed II, gry bardzo, bardzo dobrej, ale nie doskonałej.

Listy

Hm... odezwał się po raz kolejny obywatel Buksiak. Poczuł się bowiem dotknięty moimi uwagami o bezkrytyczności autorów niektórych (nie opublikowanych oczywiście) zwrotek, kandydujących do miana hymnu klubu symulatorów. Wyjaśniam więc wszystkim: zwrotek, umieszczonych na łamach Klubu, uwagi o bezkrytyczności NIE DOTYCZĄ.

A teraz kilka pytań pilota Buksiaka:

1. Kiedy ukaże się Top Gun II, albo coś w rodzaju edytora, dodatkowych misji itp.?
   Odpowiedź: Nic na ten temat nie wiadomo. Nawet Frogger (ten od News i „przygotówek") nic w Necie nie wyniuchał.
2. Jaki jest Twój ulubiony symulator (koniecznie) lotu?
   Ludzie, to chyba da się zauważyć, Top Gun: Fire At Will.
3. Czy pilotowałeś kiedyś odrzutowca?
   Tylko turboodrzutową wannę dwustulitrową... ;)

3 a. Czy siedziałeś kiedyś w odrzutowcu (jeśli tak, to w jakim)?
   Nie będę odpowiadał na pytania stronnicze.
   [Ja siedziałem. W takim dużym, białym, a z boku miał niebieskie literki „LOT" - Zgr.]

4. O której chodzisz spać?
   Za późno, a wstaję za wcześnie... :(
5. Co sądzisz oficjalnie o Top Gun, a co nieoficjalnie?
   Patrz pytanie drugie.

Problemy symulowane

Tym razem o help zwraca się Colonel Roger. Ludziska, pomóżcie mu. O Wielki Mech Killerze, zlituj się nad Rogerem. Pomóż... (tu cisza, M.K. nie odpowiada)

Zmuszony więc jestem zamieścić wołanie Rogera w Klubie. Niech Czytelnicy przemówią...

„Od pewnego czasu stałem się zagorzałym fanem BattleTecha, do tego stopnia, że interesuję się nie tylko grami komputerowymi z serii MechWarrior, ale i kartami, figurkowym systemem bitewnym, książkami etc. W związku z tym mam kilka pytań, dotyczących MW 2: Mercenaries.

Pytanie 1. W pewnej kampanii przeciw piratom (ostatnia misja), a zleconej przez FRR mam się ewakuować wraz z neutralnym pirackim Mechem. Komputer w Mission Objectives mówi, żeby oczyścić NAV ALFA z obcych Mechów tak, by dropship mógł wylądować, oraz obronić pirate dropship przed zniszczeniem. Oczyszczamy lądowisko, gdy dostaję komunikat, że dropship wyląduje w NAV BETA. Tam lądowisko jest obstawiane przez trzy Mechy i dropship nie może lądować. Niszczę je, a statek dalej nie ląduje. Komputer informuje, że muszę dropship obronić. Niszczę więc pirackiego Flashmana i dalej nie mogę się ewakuować, bo muszę przed czymś transportowiec obronić, ale przed czym? Obszedłem wszystkie kaniony w okolicy i nie ma tam wroga. O co chodzi w tej misji? Nie używałem żadnych kodów. Misję odbywałem Stalkerem z jedną wyrzutnią ARROW IV i 3 laserami.

Pytanie 2. Z czasem na rynku pojawiają się: pancerz ferrytowy i szkielet z endostali. Jak je zamontować na Mechu (nie mówię tu o Mechach klanowych, czy tych lepszych z Inner Sphere w postaci Hatamoto-Chi czy Maulera, ale nie posiadających takich bajerów)? Chciałem mianowicie podrasować swojego Awesome'a i nie mogę nic z tych rzeczy zamontować. Ciągle wyskakuje komunikat, że nie wyznaczyłem miejsca czy też odpowiedniej liczby modułów, gdy tymczasem zdjąłem z Mecha wszystko, co było do zdjęcia, z wyjątkiem tego, czego się nie dało, ale i tak nie mogę tego zamontować.

Pytanie 3. Czy moja lanca może się składać maksymalnie z trzech Mechów? Dlaczego podczas niektórych misji mogę wziąć 3 Mechy oraz wyznaczyć do wsparcia Aerotecha, którego mam ze sobą na pokładzie dropshipa, a ten podczas misji nie reaguje na moje rozkazy. Tak jakby go nie było, choć wcześniej przy wyznaczaniu (assigned) komputer nie sygnalizuje, że tak nie można.

Pytanie 4. Czy są jakieś kody etc., pozwalające na dostęp do Mechów ukrytych, czy specjalnych, bo obiło mi się o uszy, że we wcześniejszych częściach coś takiego było możliwe (bodajże Tarantula w MW2). Co daje system NARC? Czy warto w to inwestować?

A swoją drogą to skandal, że w instrukcji wydanej przez Optimus Bis nie ma wielu informacji o systemach broni, dodatkowych urządzeniach, a nawet o wszystkich klawiszach pomocnych przy sterowaniu czy też konfigurowaniu konsolety w Mechu (np. o klawiszu B, o możliwości samodestrukcji itp.)!

colonel Roger

PS Czy Masakavi to Marauder?
Jaką pozycję wśród klanów zajmuje Smoke Jaguar?"

Od Zgreda Killera - Ludzie, pomóżcie najemnikowi!

Podsumowanie

Po kilku słowach na temat NFS 2 i pytaniach col. Rogera musimy się pożegnać na równo miesiąc. W październiku, w tym samym miejscu, kolejny odcinek Klubu Symulatorów. Zapraszam...

col. Zgred Killer



Motto:

Kiedy umrę, pójdę do Nieba, bo swoje życie spędziłem w Piekle. (zasłyszane w Wietnamie)

Zdrowie Waszego drogiego generalissimusa, sterane w toku setek kampanii, wojen, bitew i potyczek nie wytrzymało letnich upałów i generalissimus zapadł poważnie na zdrowiu. Z walki z chorbą wyszedł jednak, jak zwykle, zwycięsko, choć wspomagany antybiotykami, neurowszczepami i... opieką ładniutkich, rudych pielęgniarek z Korpusu Kobiecego. Ale w związku z tym nie ma EKG na kompakcie. Będzie za miesiąc!

APEL

Uprasza się (rozkazuje pod groźbą najwyższej kary) o przesyłanie do EKG map, scenariuszy itp., które znajdą się następnie na dysku kompaktowym. Wszystkim, którzy do tej pory wsparli w ten sposób EKG, serdecznie dziękuję. Wasza praca nie pójdzie na marne, żołnierze!

KONKURSY

Rozwiązanie konkursu z numeru 7/97:

1. Trzy gry strategiczne wydane na CD, które doczekały się sequeli, to np.: HoM&M, Warcraft, Jagged Alliance, UFO, C&C. Pytanie było proste, a wszystkie podane przez Was tytuły sprawdzałem.
2. Can I Wavil Ce Irrma, to anagram tytułu American Civil War.
3. Akcja gry Rebellion będzie się toczyć w świecie znanym z Gwiezdnych Wojen.
4. Nie istnieje gra Survivors.
5. IV rozbiorem Polski nazwano pakt Ribbentrop-Mołotow i związaną z nim sowiecką inwazję z 17 września 1939 r.

W następnym konkursie (wrzesień - licealiści do szkół, studenci na poprawki!) zdecydowałem się zadać wyłącznie pytania z historii.

1. W jakiej dziedzinie otrzymał nagrodę Nobla Winston Churchill?
2. Jakiej narodowości był towarzysz Stalin?
3. Wedle kłamliwej kościelnej legendy ten polski król rozsiekał odprawiającego mszę biskupa. O jakiego króla chodzi?
4. Jakie były ostatnie słowa Juliusza Cezara (może być po łacinie, może być po polsku)?
5. Jak zginęła Joanna d'Arc?

Nagrodą za poprawne rozwiązanie tego konkursu będzie zestaw **UFO** i **X-COM**, ufundowany przez **IPS Computer Group**. Natomiast za poprawne rozwiązanie konkursu z numeru 6/97 gry **Krush**, **Kill'N'Destroy** (ufundowana przez **IPS Computer Group**) i **Destiny** (ufundowana przez **MarkSoft**) otrzymuje **Krzysztof Pietroń**. Z Waszych listów wynika, że spore kłopoty sprawiło Wam odgadnięcie, który cezar wypowiedział sentencję na temat pięknie pachnących zabitych obywateli. Pytanie jest rzeczywiście trudne, ale wypowiedź tę podają zarówno Swetoniusz, jak i popularny w Polsce „Poczet Cesarzy" pióra Aleksandra Krawczuka.

LATAJĄCY WARHAMMER

Kilku żołnierzy bardzo słusznie zauważyło, że w grze Warhammer: Shadow of the Horned Rat występują jednostki latające, więc odpowiedź podana w numerze 6/97 (dotycząca konkursu z numeru 4/97) przez generalissimusa jest hmmm... poprawna inaczej. Trudno. Jeżeli sędzia piłkarski podyktuje niesprawiedliwy rzut karny albo uzna bramkę strzeloną ze spalonego, odwoływać się można jedynie do Pana Boga. Tak będzie i w tym wypadku, bowiem credo EKG brzmi: prawda nie jest obiektywna, prawdą jest to, co napisze generalissimus.

CLOSE COMBAT

„Sztuka dowodzenia w Close Combat.

Amerykanie. 1. Czołgi są najsilniejszą bronią przełamującą, jednak kierując czołgiem musisz wystrzegać się panzerfaustów (omijaj w łuku 60 m od celu), a tym bardziej panzerskrecków (150 m). Czołgi ustawiaj przodem w kierunku wroga. 2. Kontroluj ilość amunicji, zwłaszcza w oddziałach przeciwpancernych. Może dojść do sytuacji, w której Ty nie masz amunicji, a nieprzyjacielowi zostały jeszcze czołgi. 3. Przed kampanią przestudiuj sprzęt własny i niemiecki. Zwracaj uwagę na siłę ognia, zasięg i ilość amunicji. 4. Zasłony dymne są bronią niezbędną. Potrzebne są przy podejściu do wroga na bliską odległość. Dzięki nim można zaskoczyć wroga. Sam ostrzeliwuj zasłony dymne nieprzyjaciela. 5. Bardzo ważna zasada, mająca wpływ na morale przeciwnika. Oddziały wprowadzaj stopniowo. Powoli otaczaj wroga. Resztą ostrzeliwuj pozycje nieprzyjaciela. Oddziały okrążające ukryj, a kiedy znajdą się na swoich pozycjach, otwórz gwałtowny ogień ze wszystkich stron. 6. Nie prowadź wojsk pod ogień własnych żołnierzy. Kula nie wie, kto wróg, a kto przyjaciel. 7. Armię możesz dowolnie mobilizować w jednym miejscu, osiągając ogromną przewagę ognia nad przeciwnikiem. Niemcy, posiadając szczupłe siły, rzadko przeprowadzają kontratak. 8. Nie wysyłaj swoich chłopców na samobójcze misje. Są bezcelowe, a nasi żołnierze to nie bezmyślne machiny wojenne. Mają swoją psychikę."

Damian Gutkowski

LISTY

I. Brawo wodzu! Piękny manewr, skoro nie chciano nam dać nowych ziem na papierze, sięgnęliśmy po miejsce na kompakcie. To było coś, na co czekałem wraz z moim sztabem. Klub na CD powinien dać nam co miesiąc chociaż kilka zdjęć sprzętu (archiwalne zdjęcia - od I wojny światowej do współczesnych konfliktów). Nic tak nie ucieszy mego oka, jak piękny Tygrys lub Pantera na tapecie. Życzę dalszych postępów w naciskach na Alexa, może w końcu dostaniemy tę trzecią stronę, a jak nam dadzą palec, weźmiemy i rękę. Sądzę, że nadszedł czas, aby armia sięgnęła po stery państwa (tj. pisma). Sytuacja wewnętrzna jest tragiczna i grozi anarchią, co może wydać nasz kraj na pastwę mocarstw ościennych. Dlatego też sugeruję odsunięcie od rządów bandy cywili, która sieje ferment, konsole i Amigi sprowadzając, co ma wpływ na brak jedności w narodzie. Zamach stanu pozwoli rozszerzyć naszą przestrzeń życiową do trzech stron, przy czym istnieje realna możliwość zajęcia czterech, o czym zapewniają moi logiści. Przestrzeń życiowa jest nam niezbędna! Zapewniający o pełnej lojalności 7. armii

gen. Che Gevara

Skoro na kompakcie miałoby być uzbrojenie, to dlaczego od I wojny? Przecież już przedtem było mnóstwo ślicznych i miłych przedmiotów, a to różnego rodzaju topory, berdysze, halabardy itp. W ten sposób Klub zamieniłby się w małą encyklopedię broni, a niezupełnie o to nam chodzi. Co do trzeciej (i dalszych) stron, to powiem szczerze, że marne są widoki. Dla pewnych osób (już Wy wiecie, o kogo mi chodzi) nie ma znaczenia, że do EKG przychodzą całe wory korespondencji. Ten ma stronę, ten dwie strony i choćby waliło się i paliło, to tak zostanie. Czemu? Bo tak. Oczywiście generalissimus mógłby to całe nędzne cywilstwo obalić w jednej chwili, zamknąć w obozach reedukacji, a co bardziej uciążliwych rozstrzelać. Ale niestety: skoro mamy demokrację, to generalissimus - mimo że demokracji nienawidzi (jak każdy szanujący się oficer) - musi znosić rządy nieudacznych cywilów. Oczywiście, do czasu.

II. „Z wielką radością przyjąłem do wiadomości pojawienie się kompaktowej edycji EKG (zwłaszcza, że pomysł ten jakiś czas temu narodził się w mojej głowie, a apel o wprowadzenie go w życie pojawił się w Gamblerze). Od czegoś zawsze trzeba zacząć i chociaż pierwsza edycja EKG na CD-ROM nie była tak bogata i obszerna, jak by się chciało, to jednak przygotowanie i udostępnienie dodatkowych scenariuszy do HoM&M2 było nie lada gratką, zwłaszcza że jest to jedna z moich najbardziej ulubionych gier (i część pierwsza, i druga). A skoro wspomniałem o scenariuszach do HoM&M2, nasuwa mi się kilka uwag. Po pierwsze - poziom trudności tych scenariuszy jest znacznie większy niż tych, przygotowanych przez twórców gry (a jakże by inaczej, skoro są autorstwa naszego kochanego generalissimusa). Po drugie - zrobione są profesjonalnie, a i trochę osobistych pomysłów udało się przemycić. Po trzecie - gra się długo i ciężko, a to dla prawdziwych wyjadaczy sama frajda. Jedyna wada - scenariusz, w którym naszym zadaniem jest pokonanie necromancera Alexa (czyżby rzeczywistość redakcyjna zawitała na nasze monitory?) wydaje mi się przesadzony pod względem trudności. Parę słów wypadałoby też powiedzieć o konkursach. Ich stopień trudności jest bardzo zróżnicowany i jest to według mnie pozytywne. Natomiast zdarzają się pewne nieścisłości, których może generalissimusie nie zauważyłeś. Na przykład w nr. 4/97 w pytaniu pierwszym trzeba było wymienić 5 gier, w których występują gryfy. Skoro uznałeś, że w Warcraft 2 są gryfy (Gryphon Rider), to dlaczego zabrakło gry Fantasy General (są tam Griffon Rider). Następna sprawa - pytanie nr 3 z G 6/97, cytuję: „Jak brzmi pełny tytuł gry X-Com sprzedawanej w Polsce?" O ile mi wiadomo, firma IPS sprzedaje w Polsce X-Com: Terror From the Deep, a w obecnej chwili X-Com: Apocalypse. O którą z tych gier chodzi, trudno mi dociec, jest tu pewna nieścisłość.

Na koniec jeszcze muszę się pochwalić udaną obroną pracy magisterskiej (no, wreszcie w elitarnym gronie generałów i magistrów), jak również z żalem zawiadomić o rozpoczęciu nudnej pracy biurowej w banku (coraz mniej czasu na granie, ale takie jest niestety życie)."

Robert „Baca" Benedyk

Nieścisłości zdarzają się, ale miejmy nadzieję, że będą występować jak najrzadziej. Jeżeli chodzi o X-Com, to obie odpowiedzi, jakie podajesz uznawałem za poprawne. Ale na myśli miałem, oczywiście, Terror From the Deep. Gratulacje z okazji zdobycia tytułu magistra i nie zapominaj o grach! Aha, jeszcze sprawa scenariuszy do HoM&M2. Autorowi zwykle wszystko wydaje się proste, bo przecież pamięta mapę, którą stworzył, a więc wie, jaką taktykę zastosować. Akurat w scenariuszu o Gamblerze wystarczy jedna taktyka: rozwinąć opcję diplomatic i werbować oddziały paladynów, pikinierów i kawalerii (przedtem ich nie wycinać, tylko pozwolić, aby nabierały liczebności).

Jak widzicie, w tym numerze EKG ma tylko jedną stronę (a nie trzy czy cztery, czy siedem), a to przez publikację ankiety. Cóż, takie życie.

gen. Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów



Wątki w grze przenikają się i plączą, podzieliłem więc tekst tematycznie, a nie chronologicznie, aby łatwiej można było odszukać w nim konkretną informację.

Kolonizacja

W każdej kolonii można dołączyć do naszej grupy 3 statki. Warto jak najszybciej skontaktować się z innymi rasami należącymi do Ligi, aby wzmocnić naszą flotę. Pierwsza kolonia, jaką spotykamy - Helios 3 - jest zamieszkana przez ludzi. Kolejne to: Spathi (Goshen 4), Syreen (Astarte 1), Vox (Salacia 2), Mycon (Janus 4), Pkunk (Arkadia 6), Utwig (Fomalhaut 5), Ur-Quan Kzer-Za (Velpunia 6), Chmmr (Hypnus 2), Orz (Muhlifain 7)

Daktaklakpak

W początkowej fazie gry, gdy mamy tylko statek kolonizacyjny i ziemskie krążowniki, do walki z pojedynczymi statkami Daktaklakpak lepiej używać statku kolonizacyjnego.

Język tej rasy staje się zrozumiały dopiero wtedy, gdy zniszczymy większą liczbę ich statków i na podstawie zebranych informacji nasi uczeni opracują poprawnie funkcjonujący translator. Daktaklakpak zrobią wszystko, aby uzyskać informację o Wiecznych. Gdy przekonamy ich, że możemy być źródłem informacji, przestaną nas atakować, a zaczną prześladować pytaniami, czego nowego dowiedzieliśmy się. Nie należy lecieć w ich kierunku (uznają to za atak), tylko poczekać, aż sami do nas przylecą.

Daktaklakpak nienawidzą rasy K'Tang. Walczyli z nimi. Jednak nie chcą przyłączyć się do Ligi, ponieważ jest to działanie statystycznie niekorzystne.

Ponieważ z uporem maniaka interesują się prawdziwym imieniem Wiecznych, możemy uzyskać wszelkie istotne informacje w zamian za dane, które znaleźliśmy na statku Prekursorów, rozbitym na Exquivo. Nie ma sensu próba przeciągnięcia ich na naszą stronę lub uczynienia z nich szpiegów w Hegemonii - po uzyskaniu danych następuje autodestrukcja. Jeżeli ich nie dostaną, atakują nas.

Na planecie Alula 1 znajdujemy dane rasy Daktaklakpak. Po pokonaniu K'Tangów uzyskujemy kod neutralizujący Daktaklakpak (wystarczy uaktywnić Daktaklakpak Data Pack).

Mycon

Myconi są atakowani przez Vuxów - patrz Vux.

W trakcie gry pojawiają się podejrzenia, że Myconi mają niewolników (Deep Children), których używają do przedłużania własnego życia. Zapisują zawartość własnej pamięci w młodych osobnikach.

Władze Ligi chcą, byśmy przeprowadzili dochodzenie w tej sprawie. Okazuje się, że zielonych Myconów (Deep Children) należy zaliczyć do ras czujących (programowanie niszczy ich pamięć). Warto przyjąć ich do Ligi. Czerwoni Myconi rezygnują z członkostwa w Lidze...

Prekursor wyjaśnia nam znaczenie odkrytego przez naszych naukowców artefaktu (Plasma Regroover). Jeżeli uważamy, że zieloni Myconi powinni być wolni, możemy użyć go do zneutralizowania wcześniejszego programowania. Rasa jest zbyt osłabiona atakami Vuxów, by mogła spełniać funkcje, do których stworzyli ją Prekursorzy (terraformowanie i obrona przed atakami Wiecznych).

Vux

Przywódca Vuxów twierdzi, że Myconów atakują renegaci, a on nie ma z tym nic wspólnego. Jednak ataki trwają dalej. Pytanie, jak ci renegaci mogą podróżować między systemami? Informację o tym, że rasa Vux jest nielojalna względem Ligi otrzymujemy od Utwigów (Ultron).

Po odnalezieniu Ultronu w rękach renegatów Vux można przycisnąć nieco ich przywódcę. Nie przyniesie to jednak spodziewanego skutku.

Nasi uczeni znajdują dane należące do rasy Daktaklakpak, z których wynika, że rasa Vux zdradza Ligę (współpraca z Hegemonią Crux). Sabotaż Ultronu był zaplanowany, aby jak najbardziej osłabić Ligę. Można ich wyrzucić z Ligi. Jeżeli tego nie zrobimy, opuszczą ją sami w późniejszej fazie gry.

Anomalie

Musimy je zbadać. Pierwsza pojawia się w systemie Picus. Kolejna powstaje w systemie Eltanin - donoszą o niej statki rasy Clairconctlar (potem musimy z nimi walczyć). W czasie badania drugiej anomalii staczamy pierwszą poważniejszą walkę z flotą Hegemonii (18 statków). Kolejna anomalia powstaje w systemie Tyche. Spotykamy tam dwa statki Orz, które nie chcą przyłączyć się do naszej grupy.

Supox

Pierwszą informację o tragedii rasy Supox otrzymujemy od rasy Utwig (Ultron). Kolejne dane dostarczą nam Arilou - Quasi- Space Portal M. Niestety, znajdujemy tylko szczątki statku kolonizacyjnego. Nikt nie przeżył, brak też nasion (rasa roślinna). Później Arilou radzą nam, abyśmy nie zajmowali się tą rasą - zginęli tylko koloniści, reszta jest bezpieczna w naszym rodzinnym kwadrancie.

Chenjesu i Mmrnmhrm

Daktaklakpak informują nas, że rasa Chmmr jest de facto urządzeniem, mającym sprowadzić do naszej Galaktyki Wiecznych i pomóc im zniszczyć czujące życie. Ponieważ rasa ta jest hybrydą, można ją zneutralizować, rozbijając na oryginalne części - Chenjesu i Mmrnmhrm. Daktaklakpak proponują nam urządzenie (Bifurcator), które przeprowadzi cały proces. Możemy je wziąć, niczego nie obiecując. Rasa Chmmr zaprzecza wszelkim zarzutom. Daktaklakpak sami uruchamiają Bifurcator - Liga traci kolejnego członka.

Przewrotność rasy Daktaklakpak potwierdza się w rozmowie z Clairconctlar - po przyłączeniu się do Ligi informują nas, że Chmmr nie są urządzeniem wzywającym Wiecznych. Informacje te potwierdzają Daktaklakpak, w zamian za prawdziwe imię Wiecznych.

Do scalenia Chmmr potrzebne są dwa artefakty: Sun Device i Mother Ark Control Unit. Pierwszy mają Lk, możemy go dostać w zamian za obietnicę dostarczenia innego artefaktu (Eternal Ones Signal Deflector) - o ile uda nam się go znaleźć. O drugim informują nas szpiedzy Spathi - został ukryty gdzieś na Tęczowych Światach.

Przeszukanie Tęczowych Światów wymaga odpowiednich urządzeń. Od przywódcy Owa dostajemy Anti-Mater Scoop, który wykrywa artefakty na powierzchni planety. Potem trzeba poprosić ich o pojazd umożliwiający zejście na powierzchnię planety (Anti- Mater Explore Vessel). Na Calypso 1 znajdujemy Mmrnmhrm Mother Ark Control Unit, niestety - uszkodzony. Do naprawy konieczna jest „mikrochirurgia" na poziomie przekraczającym możliwości naszych naukowców. Można jednak skorzystać z umiejętności Xchaggerów - naprawią uszkodzoną część. Teraz kolej na pomoc rasy Syreen. Mogą „ocucić" Chenjesu - jest zbyt słaby, aby mówić; jest to jednak konieczne do przeprowadzenia ponownego połączenia ras. Wystarczy uruchomić Sun Device nad planetą Hypnus 2...

Doog

Rasa należąca (nie z własnej woli) do Hegemonii Crux. Od Spathi dowiadujemy się, że rasa Ploxis poddała ich sprytnej manipulacji. Hegemonia udzieliła im pożyczki, którą muszą spłacać. Ploxis dostarczają Doogom surowców do produkcji, zapłatę zaś pobierają w produkcie końcowym. Ceny surowców zostały jednak sztucznie zawyżone, więc wartość produktu końcowego jest od nich znacznie niższa. W efekcie, im więcej pracują, tym bardziej stają się zadłużeni!

Rozwiązanie problemu jest proste. Najpierw musimy porozmawiać - za czas na dyskusje będziemy musieli zapłacić! Potem wystarczy przekonać Doogów, że wykupimy ich długi. Pierwsza kolonia kosztuje 10 tys. RU, każda następna o 5 tys. więcej. Lokalizacja kolonii - systemy: Adapa, Cerberus, Chloris, Izanami, Melpomene, Proserpina. Po wykupieniu wszystkich długów możemy je anulować i przyjąć Doogów do Ligi.

Orz

Spotykamy ich po raz pierwszy w QSP M, gdy szukamy statku rasy Supox. Trudno uzyskać od nich jakiekolwiek informacje. Mają manię prześladowczą na punkcie rasy Syreen. Jednak chętnie przyłączają się do działań Ligi. Prekursor twierdzi, że są oni projekcją jakiejś zaawansowanej rasy z innego wymiaru.

Po pokonaniu rasy Ploxis Orz decydują się na opuszczenie naszej Galaktyki - zrobiło się tutaj zbyt gorąco (nadchodzą Wieczni). Atakuje nas ich flota (12 statków). Znajdujące się w naszej grupie jednostki pozostają. Pozostali przedstawiciele rasy Orz znikają z naszej Galaktyki.

Harika/Yorn i Xchagger

Harika/Yorn to dwie rasy, żyjące w bardzo specyficznej symbiozie. Na pozór nie wyróżniają się niczym szczególnym poza wysokim poziomem agresywności. W rzeczywistości są bardziej inteligentni, niż można się było spodziewać.

Naszym zadaniem jest obejście ich agresywnej natury i pomoc w zwalczaniu zarazy, która wyniszcza ich rasę. Spathi są wspaniałym źródłem informacji - to Hegemonia stworzyła zarazę (Xchagger Plague)! Rasa Daktaklakpak obiecała pomoc, ale nie ma zamiaru dotrzymać tej obietnicy (bardziej brutalny sprzymierzeniec, a takie są również skutki zarazy, jest bardziej wartościowym członkiem Hegemonii). Rasa K'Tang nie ukrywa, że Hegemonia jest przyczyną zarazy. Harika/Yorn nie chcą uwierzyć w takie rewelacje.

K'Tangowie podają lokalizację planety Zosma 6, gdzie znaleźli Xchaggerów. Pojedynczy Xchagger to aglomeracja drobnoustrojów. Po krótkiej rozmowie rasa ta zgadza się wejść do Ligi. Obiecujemy, że uratujemy osobników, którzy zarazili Harika/Yorn (Lost Dynasties). Zgadzają się, byśmy ich zbadali. Nasi naukowcy szybko znajdują serum, które jednak - ratując rasę Harika/Yorn - zniszczy wszystkich Xchaggerów. Do dalszych badań konieczne są ciała Harika/Yorn. Musimy przekonać przedstawiciela tych ras, aby umożliwił nam dalsze badania.

Po zbadaniu ciał nasi naukowcy tworzą urządzenie, które uwolni rasy Harika/Yorn, a jednocześnie uratuje Xchaggerów (Xchagger Absorber). Potrzebny jest jednak pojemnik na Stracone Dynastie. Rozwiązanie problemów jest proste. Przedstawiciel Xchaggerów przekaże nam statek, w którym będziemy mogli je zmieścić.

Nie pozostaje nam nic innego, jak odwiedzić planety, na których mieszkają Harika/Yorn i wyleczyć ich z zarazy (systemy Gienah i Typhon).

Spathi

Rasa, której główną cechą jest tchórzliwość. Staną zawsze po tej stronie, która ma szanse na wygraną. Chcą, byśmy przejęli się panowaniu Hegemonii Crux. Gdy odrzucamy ich propozycję, decydują się przejść na stronę wroga. Nie możemy na to nic poradzić. Jednak warto wykorzystać Spathi jako szpiegów w obozie przeciwnika.

Gdy szala losu przechyla się na stronę Ligi, przechodzą ponownie na jej stronę. Warto przyjąć ich z powrotem - byli wszak doskonałymi szpiegami...

Syreen

Rasa ta wysłała do wszystkich członków Ligi mentalne sondy. Mają one chronić ją przed atakiem psychicznym. Są to sondy pasywne, nie wprowadzają żadnych zmian w mózgach innych ras. Nic nie wskazuje, by była to próba przejęcia kontroli nad Ligą - Syreen wydają się być jej całkowicie oddani.

Ultron

Rasa Utwig straciła Ultron. Ktoś go ukradł. Brak Ultronu znacznie obniża efektywność działania Utwigów we wszystkich koloniach. Musimy go odszukać. Arilou radzi nam, abyśmy zwrócili się do rasy Pkunk z pytaniem o położenie Ultronu. Znajduje się on w rejonie Erato 6. Po dotarciu na miejsce spotykamy statki Vuxów-renegatów. Po zniszczeniu ich znajdujemy Ultron. Niestety, jest uszkodzony. Utwigowie nie chcą go przyjąć w takim stanie. Obiecujemy, że postaramy się go zreperować. Kolejna konsultacja z Pkunk ujawnia, że do reperacji konieczne są trzy artefakty: Plate Crystal, Marble Flange i Ivory Sheath. Pierwszy znajdziemy na planecie Nebusta 1. Marble Flange dostajemy od szpiegów Spathi. Ivory Sheath

jest na Caduceus 4. Po reperacji Ultronu Utwigowie twierdzą, że jest nadal uszkodzony. Pozytywnym efektem reperacji jest jednak zwiększenie efektywności ich działania (wystarczy pokazać go kilka razy - znacznie ponad 100%). Niestety, nie udało mi się znaleźć artefaktów, które umożliwiłyby kolejną naprawę Ultronu...

Clairconctlar

Rasa należąca do Hegemonii na skutek zbiegu okoliczności. W odróżnieniu od rasy Doog, mają oni dług honorowy. Muszą pracować dla Hegemonii Crux, ponieważ taki rozkaz wydała ich królowa. Nie powiedziała, jak długo mają pracować - zdecydują o tym przywódcy Crux. Wierzą im, ponieważ tego wymaga honor. Niestety, nie wiedzą, gdzie obecnie znajduje się królowa. Rasa K'Tang informuje nas, że Hegemonia więzi królową Clairconctlarów w Warp Station Klashkog, nie podaje jednak dokładnej lokalizacji.

Królową znajdujemy na trzecim księżycu planety Enkidu 4. Tam też możemy znaleźć Conc Rock, który będzie pomocny przy rekrutacji rasy Clairconctlar. O jego znaczeniu informuje nas przywódca Lk. Jeżeli zniszczymy go, Clairconctlar będą ścigać nas na sam kraniec wszechświata. Przy spotkaniu z rasą Clairconctlar w systemie Enkidu grozimy zniszczeniem Conc Rock i proponujemy im, aby ścigali nas na księżyc Enkidu 4c. Gdy dotrą na miejsce, mogą usłyszeć swoją królową. Z wdzięczności dołączają do Ligi.

K'Tang

Niezbyt inteligentni, choć pełni samouwielbienia. Uważają siebie za władców Hegemonii. Ich ulubione zajęcie to podboje.

Rasa Doog nie ma zbyt wielu cennych informacji o Hegemonii. Jedną z ważniejszych jest lokalizacja głównej bazy K'Tangów - wybudowali pałac dla ich króla na Argus 5.

Imię Wiecznych umożliwia nam pokonanie K'Tangów - Daktaklakpak udostępniają w zamian za nie specjalny pocisk rakietowy (Overlord-seeking Larvacide Missile). Należy odpalić go przy planecie, na której znajduje się ich król. Wtedy można wydusić z nich wszystko - informacje, koniec wojny, przystąpienie do Ligi.

Ur-Quan Kzer-Za i Ur-Quan Kohr-Ah

Rozpoczyna się wojna domowa między przedstawicielami rasy Ur-Quan. Dzieli się ona na dwie polityczne frakcje. Kzer-Za pozostaje wierna naszej Lidze, natomiast Kohr-Ah jest względem niej wroga, choć pozostaje bierna.

Z rasą Ur-Quan Kohr-Ah nie można prowadzić dyskusji. To wrogowie wszelkich przejawów inteligentnego życia, poza oczywiście własnym gatunkiem. Podstawowym argumentem, którym kończą każdą wymianę zdań jest to, że gdy kogoś zabiją, ma on szansę dostąpić w kolejnym życiu niewysłowionego szczęścia bycia... Ur-Quanem!

Ploxis, Tęczowe Światy i Highpoint

Ploxis to szare eminencje Hegemonii Crux. To oni stają za jej akcjami. Ich pomysły pozwoliły uzależnić rasy Doog i Clairconctlar... Osobnicy niezbyt przyjemni. Wyniszczyli znaczną część własnej rasy.

Wdzięczni za wyleczenie Harika/Yorn informują nas, że rasa Ploxis ma statek Prekursorów, który - podobnie jak nasz - może podróżować po całej Galaktyce. Zwykle znajduje się on w jej centrum, chroniony przez potężne pole antymaterii.

Plexor, przywódca rasy Ploxis chce spotkać się z nami, na miejsce spotkania wyznacza Calliope 2. Jest to bardzo oślizgły osobnik. Warto dyskutować z nim jak najdłużej. Należy udawać przychylność wobec jego cwaniackich pomysłów i wyciągnąć jak najwięcej informacji. Proponuje połączenie Ligi i Hegemonii pod naszą wspólną dyktaturą. Musimy targować się, aż doprowadzimy faceta do białej gorączki... a potem powiedzieć NIE. Plexor ostrzega nas, że ma w posiadaniu bombę, która potrafi zniszczyć Galaktykę.

Daktaklakpak informują nas, w zamian za prawdziwe imię Wiecznych, że populacja rasy Ploxis jest bardzo niska. Plutokraci zniszczyli większość swojej rasy. Wystarczy zniszczyć tylko statek Prekursorów znajdujący się w ich posiadaniu, aby przestali liczyć się w rozgrywce. Potwierdzają też, pewni na prawie 100%, że posiadają oni urządzenie przywołujące Wiecznych i na pewno użyją go w przypadku klęski Hegemonii.

Po przejściu na naszą stronę rasa Doog przekazuje nam wypełniony w 10% pojemnik na antymaterię (Anti-Mater Containment Grid). Za pomocą urządzeń otrzymanych od Owa (Anti-Mater Scoop i Anti-Mater Explore Vessel) musimy wypełnić go antymaterią z Tęczowych Światów. Lokalizacja - systemy: Alula, Calypso, Euterpe, Ganesha, Indra, Kentaurus, Moirai, Penates, Rudra (zawsze pierwsza planeta od słońca).

Prekursor informuje nas, że Tęczowe Światy pełnią ważną funkcję w Galaktyce - stabilizują kontinuum czasoprzestrzenne oraz zapewniają pewną ochronę przed bezpośrednim atakiem Wiecznych. Antymateria składowana na nich przez Owa zakłóca ich prawidłowe funkcjonowanie.

Koordynaty układu, w którym znajduje się rdzeń Galaktyki otrzymujemy od naszych naukowców. Niestety, nie możemy tam skoczyć - system napędowy nie funkcjonuje prawidłowo.

Pokonanie K'Tangów daje nam dostęp do statków rasy Ploxis - K'Tang Station 9 (Pauguk 4). Potem otrzymujemy parametry Quasi-Space Portal F (Xipe). Na QSP F 2 znajdujemy rebeliantów Ploxis w komorze kriogenicznej. Występowali przeciw władzy Plutokratów i zostali pokonani. Przyłączają się do nas. Ich statki wysyłają sygnał, który umożliwia prawidłowe funkcjonowanie WBT podczas lotu do systemu Highpoint.

W Highpoint znajduje się statek Prekursorów należący do Ploxis. Osłania go masywna tarcza, która chroni go przed atakiem oraz blokuje komunikację. Jedyną metodą jej neutralizacji jest wykorzystanie zgromadzonej przez nas antymaterii (polecenie Jettison). Plexor chce, byśmy się poddali! Grozi, że zniszczy wszechświat, byle tylko nas pokonać - ma urządzenie przywołujące Wiecznych. Gdy niszczymy jego statek, realizuje groźbę...

Owa

Tęczowych Światów strzegą niewielkie floty statków należących do rasy Owa. Lepiej nie kłamać, tylko wyraźnie podać powód naszego przybycia. Warto dowiedzieć się o eksperymentach z antymaterią, dokonywanych przez tę rasę. Obiecujemy im, że skontaktujemy się z ich przywódcą i nakłonimy go, aby zmienił rozkazy dotyczące obrony Tęczowych Światów. Ponieważ Owa mają bardzo specyficzne przekonania religijne (?), zawsze po rozmowie dochodzi do walki.

Niestety, Owa Prime to miejsce, które trudno odszukać. Dopiero Harika/Yorn informują nas o lokalizacji rodzinnej planety Owa - Mnemosyne Epsilon.

W rozmowie z ich przywódcą warto pamiętać, że jest to osobnik drażliwy. Trzeba bardzo uważać na to, co się mówi i nie naciskać zbyt mocno...

Exquivan

O rasie tej informują nas Arilou, pojawiający się co jakiś czas w celu przekazania ważnych informacji. Radzą, byśmy udali się na rodzinną planetę Exquivan - Anshar 3. Exquivanie poddają „próbie metalu" nasze statki - musimy walczyć z ich flotą. Potem przyjmują nas jednak dosyć przyjaźnie. Pozostaje jeszcze tylko „test na inteligencję"...

Rasa ta pozostaje przez większość gry neutralna. Może przyłączyć się do Ligi, gdy zaproponujemy członkostwo po rozmowie z Prekursorem.

Pkunk

Rasa Syreen odczuwa emanację mentalną z planety Anshar 3. Wpływa ona fatalnie na rasę Pkunk - powoduje znaczne obniżenie ich efektywności. Rozmowa z Pkunk zdaje się wskazywać, że przyczyną są Exquivanie. Ci jednak zaprzeczają, jakoby prowadzili jakiekolwiek działania mające wpływ na inne rasy. Badania naszych naukowców znajdują źródło emanacji - rzeczywiście pochodzi z powierzchni planety Exquivo. Znajduje się tam artefakt, który powinniśmy zbadać. Nie możemy jednak tego zrobić, ponieważ nasza grupa musiałaby osiągnąć stan „nicości umysłu"... Pomóc w tym mogą Syreen. Po wylądowaniu grupa techników bada wrak olbrzymiego statku Prekursorów. Znajduje się na nim czynny komputer, do którego wprowadzono dane zawierające prawdziwe imię Wiecznych. Komputer oszalał! Chce, abyśmy „skrócili jego cierpienia". Dostajemy w ten sposób dane, których lepiej nie wykorzystywać w komputerze pokładowym.

Lk

Nasi uczeni znajdują parametry Quasi-Space Portal G - system Azazel. Tam po raz pierwszy spotykamy się z rasą Lk. Traktują nas jak szpiegów Hegemonii - musimy walczyć z ich flotą. W QSP G znajduje się ich rodzinny świat - Haven. Musimy udowodnić, że nie jesteśmy szpiegami i zdobyć dla nich artefakt (Red Spiral Rail) strzeżony przez flotę rasy Daktaklakpak (8 statków) na planecie Antaeus 1. Okazuje się, że Lk doskonale wiedzieli, kim jesteśmy, ale manipulowali nami, aby zdobyć Czerwoną Spiralę.

Od Prekursora otrzymujemy Eternal Ones Signal Deflector, który mieliśmy oddać Lk w zamian za Sun Device. Urządzenie to miało powstrzymać Wiecznych, poprzez wysyłanie takich sygnałów, jakby w Galaktyce nie było żadnych czujących ras - nie działało jednak poprawnie. Niestety, Lk nie chcą przystąpić do Ligi.

Vyro-Ingo

O możliwości dołączenia ich do Ligi powiadomią nas Arilou. Musimy tylko wykorzystać ich manię prześladowczą - przekonanie o własnej doskonałości genetycznej. Ponieważ rasa Ploxis wątpi w to, Hegemonia staje się ich głównym wrogiem. Jedyną metodą walki z nimi jest dołączenie do naszej grupy, czyli członkostwo w Lidze.

Nasi uczeni znajdują DNA należące do Vyro-Ingo. Okazuje się, że Prekursorzy manipulowali ich genami - stąd ta paranoja doskonałości. Więcej informacji dostarczają nam Lk - podobno Prekursorzy rozbili geny jednej rasy na dwie części. W ten sposób powstały dwie, o niekompletnym genotypie. Vyro-Ingo twierdzą, że to niemożliwe. Jeżeli będziemy naciskać zbyt mocno, zrezygnują z członkostwa w Lidze. Jednak przeprosiny z potwierdzeniem ich genetycznej supremacji spowodują, że do niej powrócą.

Uczeni znajdują także drugie DNA - rasy Vux. Jednak dzieje się to w momencie, gdy nie należą już oni do Ligi. Nie można z nimi podyskutować na ten temat. Lk informują nas, że jest to brakująca część DNA rasy zmienionej przez Prekursorów i podają metodę pozwalającą na połączenie obu matryc.

Vyro-Ingo chcieliby spotkać się z Vux. Jednak na tym sprawa się kończy. Prekursor informuje nas, że możemy odtworzyć oryginalną rasę, łącząc obie matryce. Jednak w grze po ich połączeniu nic takiego nie następuje. Możliwe, że autorzy gry chcą kontynuować temat w Star Control 4...

Prekursorzy

Badania artefaktów prowadzone przez naszych naukowców dostarczają nam danych, że Prekursorzy żyją, lecz ukryli się gdzieś w Galaktyce.

W badaniach często pojawiają się dane o urządzeniu Prekursorów, oznaczonym skrótem C.U.D. (Celestial Un-Devolver lub Cosmic Un- Devolver). Pierwsza informacja pochodzi od Ultronu. Dodatkowe dane na ten temat możemy uzyskać od rasy Daktaklakpak. Za prawdziwe imię Wiecznych powiedzą nam wszystko. Urządzenie znajduje się na planecie Begregren 2. Do uruchomienia konieczny jest Variance Key (otrzymamy go również za imię Wiecznych). Ortoga możemy dostać od Xchaggerów.

Planeta Begregren 2 wydaje się pusta. Dopiero Variance Key powoduje pojawienie się urządzenia Prekursorów. Przewozimy Ortoga na planetę. Tam, pod wpływem urządzenia, staje się on Prekursorem. Musimy obiecać, że nie rozpowszechnimy informacji o Ortogach i Prekursorach, ani nie będziemy więcej wykorzystywać C.U.D.

Informacje uzyskane od Prekursora są bardzo przydatne. Stabilizacja kontinuum czasoprzestrzennego jest równoważna z powstrzymaniem Wiecznych, to oni zakłócają funkcjonowanie Galaktyki. Aby ponownie umożliwić wykorzystanie hyperprzestrzeni do podróży międzygwiezdnych, trzeba oczyścić Tęczowe Światy z antymaterii w ciągu najbliższych 10 lat (wyraźna zapowiedź kontynuacji serii).

Wieczni

Informacje o nich pojawiają się podczas analizy danych Prekursorów. Rasa Daktaklakpak i inni członkowie Hegemonii Crux twierdzą, że są oni największym zagrożeniem dla czującego życia w naszej Galaktyce.

Dokładniejsze informacje o nich otrzymujemy w rozmowie z Prekursorem. Wieczni ewoluowali, jak wszystkie inne rasy, od postaci fizycznej. Dotarli jednak znacznie dalej niż inni - stali się czystą energią. Nie chcą jednak kontynuować ewolucji, boją się (!) nowego, nieznanego stanu. Aby pozostać w obecnej formie, potrzebują energii bioelektrycznej, której dostarczają czujące istoty.

Prekursorzy nie mogli ich powstrzymać. Część z nich walczyła, ale zginęła. Pozostali postanowili się ukryć i opracowali metodę ewolucji, która przemieniła ich w postać Ortoga - formy nieinteligentnej, która była bezpieczna, gdyż nie stanowiła źródła energii potrzebnej Wiecznym.

Daktaklakpak zostali stworzeni do pilnowania Prekursorów. Gdy Wieczni przestali zagrażać temu rejonowi Kosmosu, zmieniali Ortogi w Prekursorów, tak by ci mogli dalej rozwijać się i szukać sposobów powstrzymania Wiecznych.

Niestety, Prekursorzy nie mogli zrobić czegoś podobnego z innymi rasami, ponieważ proces ten był bardzo niepewny i w jego trakcie można było stracić inteligencję. Ciekawe, dlaczego nawet nie próbowali? Nie znaleźli żadnych ochotników?

Najpierw w Highpoint pojawia się grupa statków Heraldów. Ogłaszają, że Wieczni przejmują we władanie naszą Galaktykę i żądają, byśmy się poddali. Gdy odmówimy, atakuje nas flota 15 statków. Po pokonaniu ich udostępniają nam wiele istotnych informacji. Służą Wiecznym - są heroldami ich nadejścia. Żyli podczas poprzedniego nadejścia Wiecznych. Zostali zmuszeni do służby, nie są więc wiernymi sługami.

Od Heraldów otrzymujemy Sentience Silo. Badania naszych naukowców wykazują, że mimo całej doskonałości Wiecznych, urządzenie to jest bardzo nieefektywne (w 99,999%). Naukowcy twierdzą, że możemy je udoskonalić używając takich artefaktów, jak: Sentience Colator (znaleziony podczas rutynowego przeszukiwania przestrzeni), Sentience Notation Device (dostajemy go od Prekursora) oraz Ebon Hinge (Muhlifain 2). Połączone elementy tworzą Sentience Energy Collector, który jest znacznie bardziej efektywny. Pobiera energię bioelektryczną, która powstaje podczas procesu myślenia (nie trzeba nikogo zabijać).

Teraz trzeba jeszcze zebrać energię od 13 ras, aby wypełnić pojemnik. Można udać się do głównych kolonii ras: Chmmr, Clairconctlar, Doog, Exquivan, Harika/ Yorn, Human, Lk, Mycon, Pkunk, Spathi, Syreen, Ur-Quan Kzer-Za i Xchagger. Potem pozostaje nam już tylko lot do rdzenia Galaktyki i uruchomienie urządzenia (Discharge sentience). Wszechświat został uratowany!

Jacek Ilczuk

Artefakty usprawniające statki

Lokalizacja	Statek rasy...	Działanie
Arcadia 5	Ur-Quan Kzer-Za	większa szybkostrzelność
Benten 5	Clairconctlar	większa szybkostrzelność
Brona 6	Doog	większy poziom energii
Ceres 5	Exquivan	liczniejsza załoga
Ettenrub 2	Harika/Yorn	większa prędkość obrotu i szybkostrzelność
Fomalhaut 9	Syreen	szybsza regeneracja energii
Helios 4	Spathi	wzrost prędkości
Horus 7	Human	większy poziom energii
Hypnus 3	Mycon	mniejsze wydatkowanie energii
Janus 6	Pkunk	liczniejsza załoga
Mahakala 5	Utwig	większa ilość energii
Morpheus 4	Owa	liczniejsza załoga
Nyx 2	Chmmr	większa szybkość obrotu
Salacia 7	Orz	liczniejsza załoga
Tractorus 3	Vux	mniejsza szybkość obrotu
Vesta 1	Vyro-Ingo	większa ilość energii
Zaniah 3	Xchagger	wzrost prędkości



rozwiązania

TIMELAPSE (PC CD-ROM)

Wyspy Wielkanocne

Obróć się w lewo, idź przed siebie, teraz obróć się w prawo i pójdź jeszcze kawałek do przodu. Weź kamerę i wróć do kamieni, przy których zaczynałeś grę. Odwróć się o 180° i idź ścieżką. Zbliż się do posągu po prawej i weź notatnik. Wróć na ścieżkę i idź do przodu. Na skrzyżowaniu skręć w prawo i przyjrzyj się trzem posągom. Zapamiętaj (albo zapisz), jak wyglądają rysunki na podstawach posągów. Potem przyjrzyj się górnym częściom posągów (znajdziesz tam kolejne rysunki). Gdy dopasujesz rysunki z góry do tych z dołu, udaj się do obozu.

Podejdź do stołu, podnieś z lewej strony kawałek papieru i połóż go na kamieniu. Weź ołówek i przeciągnij nim po papierze. Pojawią się 3 nowe obrazki. Zapamiętaj je i odejdź od stołu. Rzuć okiem na instrukcję do lampy, weź zapałki. Pójdź piaszczystą ścieżką po lewej stronie, dotrzesz do jaskini. Wejdź do niej i idź do przodu, aż dojdziesz do lampy. Kliknij na niej, aby uzyskać zbliżenie. Przesuń Tank Pump (po lewej) kilka razy w górę i w dół, aż usłyszysz dziesięć kliknięć. Zostaw dźwignię w pozycji dolnej. Teraz kliknij na Primer Valve (mała dźwignia po prawej u dołu) i ustaw ją w górnej pozycji. Przekręć Gas Knob w górną pozycję, klikając dwa razy. Wyciągnij z pudełka zapałkę, zapal ją i przytknij do knota. Przestaw Primer Valve w dolną pozycję. Lampa powinna się zapalić i będziesz mógł pójść dalej.

Idź do przodu aż do skrzyżowania. Następnie skręć w lewo, kliknij na kamiennej rzeźbie i przyjrzyj się masce, którą znajdziesz. Ochłodź maskę, zanurzając ją w pojemniku z wodą i zabierz ją. Podejdź do posągów. Połóż maskę na dłoni bezpośrednio pod symbolem, który zgadza się z rysunkiem na masce.

Teraz wróć do kamiennej rzeźby. Zmień obrazek, klikając na lewym lub prawym oku. Ponownie ostudź maskę w wodzie i zabierz. Wróć do posągu i umieść maskę w odpowiednim miejscu. Powyższe czynności powtarzaj do czasu, aż umieścisz wszystkie sześć masek na właściwych miejscach. Obróć się w lewo i kliknij na kamiennej twarzy, która pojawiła się na ścianie. Podejdź do kuli. Po chwili otrzymasz wiadomość. Nagraj grę, potem kliknij na pierwszym symbolu od lewej (skarabeusz), a następnie na kuli. Zostaniesz przeniesiony w czasie i przestrzeni.

Egipt

Obróć się i podejdź do wody. Pójdź kawałek do przodu, żeby zobaczyć dno. Wróć do piramidy. Rozejrzyj się po wnętrzu i podejdź do drzwi z zamkiem szyfrowym. Obejrzyj je dokładnie, potem wróć na miejsce, w którym się pojawiłeś. Przyjrzyj się barce rzecznej, potem zajrzyj do studni i ustaw kubeł w odpowiedniej pozycji. Obejdź dookoła budynek i odszukaj wiszący kosz. Kliknij na nim cztery razy. Wróć do studni, pociągnij dźwignię po prawej. Zajrzyj do środka - w kuble powinna być woda. Teraz pociągnij za górną dźwignię. Idź na koniec doku.

Obróć się w lewo i przestaw dźwignię w lewo - po chwili powróci do początkowego położenia. Wróć do studni, pociągnij górną dźwignię, aby poruszyć kubeł i idź z powrotem do miejsca, w którym znalazłeś kosz. Kliknij na nim dwa razy, wróć do studni i przestaw dźwignię po prawej stronie. Teraz kubeł powinien być pełny. Cofnij się i pociągnij dźwignię u góry. Wróć do doku i przestaw dźwignię po lewej - drzwi powinny się otworzyć. Wejdź na barkę i przejdź na dziób.

Gdy dopłyniesz do świątyni, zejdź z barki i obróć się w prawo. Weź włócznię, potem podejdź kawałek do przodu - powinieneś spotkać krokodyla. Gdy odwróci łeb w lewo, wbij mu włócznię w szyję. Wejdź do świątyni i skieruj się do pokoju po lewej. Rozejrzyj się, potem kliknij na posągu Annubisa - dowiesz się, że musisz odszukać tabliczkę. W jednym z koszyków znajdziesz lusterko. Użyj go do odczytania napisu na murze. Za pomocą lusterka uda Ci się również wydostać rzeźbiony klucz, którym za chwilę otworzysz skrzynię. W środku znajdziesz rzeźbioną głowę. Kliknij na tabliczce, zapamiętaj rezultaty. Dowiesz się, które numery reprezentują poszczególne symbole (pierwszy jest podobny do noża). Wyjdź z komnaty i skręć w prawo.

Pójdź kawałek do przodu i skręć w lewo. Odszukaj symbole na kolumnie i kliknij na dolnym. Przejdź do komnaty naprzeciwko. Otwórz pojemnik i zbadaj zwoje papieru. Zapamiętaj (albo zapisz), jak wyglądają bogowie na nich przedstawieni, jak się nazywają i jakim typem głowy się charakteryzują. Wyjdź z pokoju. Podejdź do środkowego posągu i przekręć kulę. Zobaczysz głowy bog÷w i odpowiadające im symbole. Zapisz odpowiednie pary. Teraz wróć do pokoju, w którym znalazłeś pergaminy. Kliknij na posągu po lewej, żeby otrzymać kolejny zwój. Zanotuj liczby, które się na nim znajdują. Zajrzyj do dziennika - dowiesz się, do czego służą liczby.

Wróć do symboli na kolumnie. Naciśnij środkowy, wyjdź ze świątyni i skręć w prawo. Obejdź budynek dookoła i odszukaj rząd obelisków. Przejdź między pierwszą parą, obróć się w lewo i rozejrzyj się. Zobaczysz głowę i numer. Zapisz go, zapisz też numer posągu (począwszy od pierwszego), na którym znalazłeś liczbę (np. A1 - lewy posąg, A2 - prawy, B1, B2 itd.). Obejrzyj wszystkie posągi po kolei, następnie wejdź do budynku. Zobaczysz osiem kryształowych monolitów, położeniem odpowiadających tym na zewnątrz.

Podejdź do pierwszego z nich (A1). Zobaczysz trzy kółka, które można nacisnąć. Pierwsze z nich to podobizna twarzy boga - musisz ustawić w takiej pozycji, żeby wizerunek zgadzał się z tym na posągu na zewnątrz. Drugie kółko powinno zawierać numer, który zobaczyłeś na tym samym posągu, a trzecie - symbol boga. Ustaw na wszystkich monolitach odpowiednie kombinacje, a następnie zmień numery zgodnie z zaleceniami pergaminu, który czytałeś wcześniej. Gdy to zrobisz, podejdź do ołtarza w głębi pokoju i kliknij na nim. Wszystkie osiem monolitów powinno się zapalić, a na środku powinien pojawić się kryształ. Weź go, wyjdź z pokoju i użyj na kobrze.

Idź dalej, aż dojdziesz do studni. Zajrzyj do niej, a następnie wrzuć kryształ do środka. Zaczepi Cię facet w dziwnej czapce. Ucieknij mu i naciśnij symbol reprezentujący schody, znajdujący się na kolumnie na prawo od Ciebie. Zajrzyj do studni - zobaczysz schodki. Zejdź na dół i wejdź do pokoju po prawej. Rozejrzyj się dookoła, klikając na wszystkim. Rozwiąż zagadkę z wężami, zabierz nagrodę i uciekaj. Użyj jej na żółtej szafce i wejdź do środka. Kliknij na pergaminie, zapisz kod. Kliknij na skarabeuszu, dowiesz się kilku nowych rzeczy. Weź go ze sobą. Wyjdź przez drzwi, którymi wszedłeś. Po drodze otrzymasz jeszcze kilka informacji. Wróć do świątyni i naciśnij pierwszy symbol na kolumnie (piramida). Wejdź na barkę i przepłyń przez rzekę. Podejdź do drzwi z zamkiem szyfrowym. Ustaw kombinację 3-10-9-4 i naciśnij trójkąt. Idź do przodu - dojdziesz do maszyny czasu. Naciśnij na przycisk.

Anasazi

Obróć się w prawo, podejdź trochę do przodu i podnieś belkę. Wróć pod drzewko, przy którym się pojawiłeś i udaj się w lewo. Gdy natkniesz się na skałę, użyj belki. Na skrzyżowaniu idź dalej prosto. Zatrzymaj się, gdy zobaczysz kółko na skale. Cofnij się kawałek, odszukaj dźwignię. Ma ona pięć pozycji, każda z nich daje Ci dostęp do innej zagadki. Na początek przesuń ją maksymalnie w lewo. Sprawdź, jak teraz wygląda kółko - powinno mieć kreskę w środku. Wróć na skrzyżowanie, skręć w prawo i idź do przodu. Skręć w lewo, zwróć uwagę na spory kaktus. Skręć przy nim w prawo i idź do przodu. Pierwsze rozgałęzienie miń bez skręcania, podobnie drugie. W końcu dojdziesz do kamiennej ściany.

Skręć w prawo i idź prosto, do jaskini. Podnieś pochodnię, obejrzyj ściany. Zauważone symbole zapisz. Wyjdź z jaskini, wróć do ściany i idź do przodu. Dojdziesz do kamienia z rysunkami. Kliknij na symbolach w odpowiedniej kolejności, zgodnie z tym, co widziałeś w jaskini. Obróć się w lewo i kliknij na kółku na skale. Wejdź do jaskini i rozejrzyj się. Zapamiętaj dobrze wszystkie symbole, które zobaczysz. Wyjdź z jaskini, wróć do kaktusa i skręć w pierwszą ścieżkę na lewo. Powinieneś przejść pod mostem i dojść do kolejnej jaskini. Rozejrzyj się dookoła, podejdź do rysunku węża - przed Tobą następna zagadka.

Kolejne miejsca pod wężem oznaczmy literami od A do H. Kliknij na nich w następującej kolejności (1 to jedno kliknięcie, 2 to dwa kliknięcia):

C2, D2, G1, F1, G2, D1, B1, D1, B1, C1, H1, E1, A1, E1, H1, C1, B1, D2, G1, D1, B1, C1, H1, C1, B1, D2, F1, A1, F1, G1.

Pójdź w prawo, dotknij rurki - otrzymasz wiadomość. Kliknij na rurce 5 razy. Skręć w lewo i przyjrzyj się mapie na ścianie. Wyjdź z jaskini i idź do przodu tak daleko, jak tylko się da, a potem skręć w lewo i wróć do kaktusa. Skręć w prawo, idź kawałek do przodu, skręć w lewo i idź prosto, aż dojdziesz do dźwigni. Tym razem przesuń ją do góry o jeden skok. Wróć pod kaktus. Idź do przodu, ignorując dwa skręty w prawo. Gdy dojdziesz do muru, skręć w lewo. Podnieś patyk, skręć w lewo i idź do pierwszego skrzyżowania. Skręć w lewo, zwróć uwagę na nowe symbole. Idź dalej, użyj patyka na pszczołach i zabierz kulkę miodu. Zwróć uwagę na wiewiórkę - powinna upuścić mały przedmiot. Wydostaniesz go spomiędzy skał za pomocą patyka.

Wróć na skrzyżowanie, skręć w prawo i idź do przodu. Włóż żołądź, który upuściła wiewiórka we wgłębienie w skale, otworzy się wejście do jaskini. Wejdź do środka, podnieś zapałkę. Zapal ją pocierając o skałę z prawej strony. Obejrzyj malowidła na ścianach. Wróć do kaktusa, potem idź do dźwigni i popchnij ją w prawo (nie do końca). Udaj się na lewo od kaktusa, na skrzyżowaniu skręć w prawo i idź do przodu, aż dojdziesz do skały z pięcioma dziurami. Obróć się w lewo - zobaczysz pięć ptaków, których pióra będziesz musiał zdobyć. Poszukaj piór, chodząc po terenie. Gdy już będziesz miał pięć (prawdopodobnie znajdziesz ich więcej), wróć pod skałę. Włóż pióra w odpowiednie dziurki (musisz popróbować) i naciśnij symbol pióra na skale. Otworzy się wejście do jaskini. Rozejrzyj się w środku, obejrzyj rysunki na ścianach i wróć pod kaktus.

Teraz idź do wioski. Po drodze zabierz włócznię. Użyj jej, aby dostać się na górę. Gdy już dojdziesz na miejsce, zapoznaj się z nowym otoczeniem. Przejrzyj zawartość koszyka i podejdź do węża. Uderz go ręką - wyda śmieszny dźwięk. Teraz musisz odtworzyć taki dźwięk, używając nowo znalezionego instrumentu. Jeśli uda Ci się tego dokonać, pojawi się drabina, po której będziesz mógł wspiąć się na górę.

Weź drewnianą igłę i użyj jej na koszu koło krosna. Podnieś duży kłębek czerwonej wełny i włóż go do koszyka. Kliknij na nim raz, pojawi się koniec wełnianej nitki. Nawlecz igłę i przyczep nitkę do krosna. Powtórz to ze średnim i małym kłębkiem. Czynności te umożliwią Ci ukończenie haftu. Wróć na dół. Wejdź do drugiego pokoju i podejdź do bębnów. Na ścianie znajdziesz wgłębienie w kształcie liścia. Weź pałeczkę od bębna i zagraj nią na cymbałach. Zapamiętaj dźwięki. Odtwórz je na bębnie. Po wykonaniu tej czynności uzyskasz dostęp do kolejnej komnaty. Z paleniska weź patyk i oświetl nim ścianę - znajdziesz dziury w murze. W jednej z nich będzie szmata. Umocz ją w wodzie z pojemnika i użyj do oczyszczenia muru. Teraz możesz już opuścić wioskę.

Idź do dźwigni i przesuń ją maksymalnie w prawo. Wróć pod kaktus. Idź kawałek do przodu, skręć w prawo. Dalej cały czas prosto, aż dojdziesz do łuku. Niestety, na razie nie możesz się nim posłużyć, gdyż strzały nie mają grotów. Obróć się i skręć w lewo. Poszukaj krzemieni, wróć do łuku i uzdatnij strzały. Teraz możesz już strzelać. Jak się zapewne domyślasz, Twoim zadaniem jest strzelić w dziurę w odległej kolumnie skalnej. Nie jest to proste, ale po kilku próbach powinno Ci się udać. Gdy już to zrobisz, cofnij się, skręć w prawo i idź do przodu aż do końca ścieżki. Obróć się w prawo, wejdź do nowo otwartej jaskini i obejrzyj rysunki naskalne. Wróć do dźwigni i ustaw ją w neutralnej pozycji. Wróć pod kaktus, pójdź do pierwszego skrzyżowania, skręć dwa razy w prawo i idź do przodu.

Dojdziesz w końcu do czterech głazów. Na każdym z nich znajdziesz symbol jednego sezonu. Na pierwszym kamieniu od lewej kliknij na wronie i na liściu. Na drugim, kliknij na symbolu ptaka z prawej u góry a potem na znaku burzy. Na trzecim kamieniu musisz wcisnąć symbol wiewiórki oraz znak ognia. Na ostatnim zaś - symbol wilka i znak wody. Teraz kliknij na kółku ponad kamieniami. Wejdź do komnaty i rozejrzyj się. Wróć do wioski i podejdź do dołu z piaskiem. Gdy do dołu wpadną liście, kliknij dwa razy na czerwonym a potem na zielonym. Powinieneś znaleźć liść o odpowiednim kształcie, zgodnym z rysunkami widzianymi wcześniej. Liść ten, włożony we wgłębienie w skale w pokoju z bębnem, spowoduje odsunięcie się jednej ze ścian.

Wejdź do nowo odkrytego pokoju. Obróć się w lewo, kliknij na ptaku i na roślinie. Następnie obróć się dwa razy w prawo, klinij na bizonie i na pszczole. Ponownie zwróć się w prawo, kliknij na centralnym oku oraz na człowieku z laską. Następnie kliknij na człowieku z rogami. Gdy się teraz odwrócisz, powinieneś stwierdzić, że wszystkie strzałki na ścianie mają kolor niebieski. Jeżeli tak, to kliknij na środku koła i wejdź do maszyny czasu. Po otrzymaniu wiadomości kliknij na czwartym symbolu od lewej.

Imperium Majów

Idź do przodu. Na pierwszym skrzyżowaniu skręć w lewo. Znajdziesz statuetkę. Obróć się w prawo, zerknij na rzeźbienia. Idź do przodu i uważnie oglądaj płaskorzeźby, Zauważysz, że niektóre motywy powtarzają się: czaszka, małpa, jaguar, salamandra. W końcu dojdziesz do świątyni. Wejdź na okrągłą platformę i użyj statuetki w centralnej części platformy. Pojawi się salamandra. Kliknij na niej i zapamiętaj kolory, jakie przybierze. Powtórz sekwencję, klikając na kolorowych płytkach koło platformy. Gdy salamandra zniknie, idź dalej. Odszukaj miejsce z kalendarzem.

Znajdziesz tam również kilka rzeźb i numery wyryte na ścianie. Musisz dowiedzieć się czegoś więcej na temat numerów. Przejrzyj notatnik, obejrzyj tabliczkę z numerami. Wyobraź sobie, że numery w pierwszym rzędzie oznaczone są literami A, B, C, D, liczby w środkowym rzędzie - E, F, G, H, a liczby w trzecim rzędzie - I, J, K, L. Klikij na nich według następującego schematu: A+F=I, B+G=L, C+H=J i D+E=K. Pojawi się dźwignia, kliknij na niej. Odwróć się w prawo - teraz będziesz mógł poruszyć sferę. Obróć ją tak, aby zdobyć czaszkę. Wyjdź z komnaty i odszukaj płytę z rzeźbą przedstawiającą czaskę. Kliknij na czaszce, pojawią się trzy symbole. Zapisz je.

Wróć do kalendarza. Będziesz musiał ustawić trzy symbole wzdłuż centralnej linii, manipulując trzema kółkami. Pierwsze z lewej dzieli się na 8 części, środkowe - na 12 a to z prawej - na 16 części. Gdy skończysz zabawę, udaj się do drugiej piramidy (tej po prawej, drzwi powinny być otwarte). Wejdź do środka, rzuć okiem na szkielet. Będziesz musiał złożyć go do kupy. Zanim zaczniesz to robić, lepiej nagraj grę - jeżeli zrobisz coś źle, szkielet się rozsypie i będziesz musiał męczyć się od początku. Nagrywaj grę po każdej dobrze dopasowanej kości. Kiedy skończysz, kliknij na kamieniu znajdującym się w szczękach szkieletu. Włóż go w środek koła. Otrzymasz wiadomość. Zarejestruj obraz kamerą.

Wróć do miejsca z ruchomą sferą i przesuń ją w kierunku małpy. Odszukaj płytę, kliknij na głowie małpy i obejrzyj symbole. W piramidzie po lewej odszukaj kolejną łamigłówkę (z pająkiem). Po jej rozwiązaniu zdobędziesz niebieski gem. Skręć w lewo, pójdź do przodu i użyj kryształu na kole, aby uzyskać kolejny przekaz. Wróć do sfery, teraz kolej na jaguara.

Idź do świątyni jaguara. Ponad statuą boga zobaczysz koło. Zapamiętaj położenie kolorów. Cofnij się, odszukaj cztery plakietki koło rysunku jaguara. Jest to kolejna zagadka (klikaj na plakietkach, aby uzyskać odpowiednie kolory i symbole). Gdy uporasz się z zadaniem, w Twoje ręce wpadnie głowa jaguara wykonana ze złota. Cofnij się, obróć w lewo i idź do przodu. Użyj złotej głowy ponad ogniem - stopi się i wpłynie to formy. Obok znajdziesz pojemnik z wodą, którą będziesz mógł ochłodzić odlew (złote serce). Włóż je w kielich trzymany przez posąg. Dostaniesz kolejny gem.

Wróć do drzwi i skręć w prawo, znajdziesz koło, na którym musisz użyć krzyształu. Wróć do sfery i przestaw ją (salamandra). Odszukaj odpowiednią płytę i zrób to, co zawsze. Wyjdź i odszukaj drzwi do piramidy naprzeciwko. Znajdź zieloną statuę. Nagraj grę. Przed Tobą kolejna zagadka logiczna, z którą musisz się uporać. Gdy to zrobisz, będziesz mógł pójść dalej. Idź do przodu, aż dojdziesz do kamiennej głowy. Obróć się w prawo. Gdy pająk odejdzie, podnieś kamień. Użyj go na lewym oku posągu, potem przesuń oko w lewo. Pójdź w lewo, do piramidy. Na razie nie będziesz jeszcze mógł do niej wejść.

Wróć do kamiennej głowy. W jej pobliżu, za kwiatem znajdziesz kryształ. Włóż go do drugiego oczodołu posągu i przesuń. Otrzymasz maczetę. Za jej pomocą będziesz mógł wykarczować liany i przedostać się dalej. We wnętrzu piramidy rozejrzyj się, podnieś rozbite serce i włóż do złotego basenu koło posągu z czaszkami. Przyjrzyj się kolejnej zagadce. Zerknij do notatnika, aby ustalić numery czaszek. Odsuń się. Podejdź do koła na ścianie (do tego z salamandrą w środku). Obróć się w prawo, w lewym dolnym rogu ekranu zobaczysz przedmiot. Kliknij na nim - ujrzysz potrzebne numery.

Teraz wróć do zagadki. Po ponownym przejrzeniu notatnika już jesteś w stanie ją rozwiązać. Gdy to zrobisz, otrzymasz salamandrę. Podejdź do płyty w podłodze, użyj salamandry. Otworzy się przejście i będziesz mógł zejść w dół. Idź do przodu, aż dojdziesz do podium. Kliknij na nim, otrzymasz wiadomość. Weź młotek. Na cylindrze połóż cztery czaszki i kamień. Obróć się w lewo, idź do przodu. Skręć w lewo, pójdź prosto, kliknij na podobiźnie topora. Użyj młotka na pięciu kolumnach, odtwórz melodyjkę, którą usłyszałeś, gdy klikałeś na toporze.

Idź dalej. Znajdziesz szkielet w skrzyni. Obok znajdziesz też krzyształ, który powinieneś zabrać. Umieść krzyształ w środku koła w świątyni na górze. Kolejna wiadomość. Czas odwiedzić ostatnią świątynię. Podejdź do kamiennej głowy, upewnij się, że lewe oko przesunięte jest w lewo. Obróć się w lewo i idź do przodu aż na szczyt piramidy. Obróć się w prawo i idź ok. 10 przesunięć do przodu. Zobaczysz skałę, a w rozpadlinie kryształ. Weź go i umieść w środku koła na szczycie piramidy.

Otworzą się drzwi i uzyskasz dostęp do... kolejnej zagadki. Tym razem musisz odtworzyć cztery obrazki, które widziałeś w pozostałych świątyniach. Gdy skończysz, drzwi się otworzą i będziesz mógł przejść przez bramę czasu. Kliknij na środkowym symbolu - teraz udajesz się na Atlantydę.

Atlantyda

Wejdź do piramidy. Kliknij kilka razy na każdym z hologramów, aby uzyskać komplet informacji. Po zbadaniu tego budynku przejdź się po pozostałych. Klikaj na hologramach, zapamiętuj symbole. Gdy już będziesz miał ogólną orientację, wejdź do centralnej budowli. Obróć się w lewo i wpisz kod (odpowiednie symbole przy odpowiednich budynkach). Potem kliknij na klawiszu z prawej strony. Jeżeli wszystko zrobiłeś dobrze, będziesz mógł wejść do windy. Wewnątrz rzuć okiem na panel sterowania. Naciśnij prawy klawisz - pojedziesz w dół. Nagraj grę i wyjdź z windy.

Obracaj się powoli do momentu, aż zobaczysz robota. Szybko złap jego baterię i wycofaj się do windy. W windzie użyj baterii na wgłębieniu w panelu sterowania i kliknij na guziku z lewej, aby pojechać w górę. Nagraj grę. Rozejrzyj się dookoła. Zapamiętaj sekwencję biało-niebieskich światełek za sarkofagiem. Zwróć uwagę na pustą kabinę. Na ścianie znajdziesz kolejną zagadkę - trzeba umieścić wszystkie czerwone pola w środku. Jeżeli w trakcie oglądania komnaty zostaniesz zabity przez robota, nie przejmuj się. Odegraj grę, weź z windy kryształ i podejdź do kabiny. Włóż kryształ w dziurę w podłodze, wejdź do środka i ustaw zaobserwowaną wcześniej sekwencję. Odwróć się i przygotuj na kolejną gimnastykę mózgu.

Gdy rozwiążesz zagadkę, naciśnij środkowy przycisk. Wycofaj się. Musisz teraz szybko wcisnąć przycisk nad panelem kontrolnym, aby zneutralizować natrętnego robota. Gdy się z tym uporasz, będziesz mógł wreszcie spokojnie przejść przez drzwi, nie bojąc się nagłej śmierci. Po wejściu do środka obróć się w prawo. Kliknij na okrągłym urządzeniu. Zobaczysz, że brakuje trzech głowic. Naciśnij spację i połącz części ze sobą. Podnieś cztery połączone kawałki, obróć się w lewo i podejdź do panelu. Kliknij na nim i połóż urządzenie na swoim miejscu. Wróć do wejścia. Obróć się w prawo i podejdź do bramy czasu - otrzymasz kolejną wiadomość. Kliknij na przycisku z prawej strony, wreszcie uda Ci się uratować przyjaciela. Masz teraz dwie możliwości: wrócić do siebie albo zostać na miejscu. Niezależnie od tego, co wybierzesz, czekają Cię końcowe animacje.

Frogger

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

- stałą cenę poszczególnych wydań, w zakresie opłaconego terminu,
- regularną dostawę zaprenumerowanych czasopism pod podany adres,
- niższy koszt zakupu poszczególnych wydań w stosunku do ceny kioskowej,
- dostawę prenumeraty bez dodatkowych opłat (koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo).

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PCkurier *to najpopularniejsze w Polsce czasopismo informacyjne przeznaczone dla użytkowników komputerów. Dwutygodnik ten dostarcza aktualne, techniczne i rynkowe informacje o oprogramowaniu i sprzęcie komputerowym.*

Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 13 wydań (pół roku)
38 zł
zamiast 39 zł

za 26 wydań (cały rok)
71 zł
zamiast 78 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (pół roku) 148,50 zł
za 26 wydań (cały rok) 292 zł

ENTER *to miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Wydaniom seryjnym ENTER towarzyszą kilka razy w roku numery specjalne, będące kompendium wiedzy na wybrane tematy.*

Dla Prenumeratorów LUPUSA - ENTER specjalny - GRATIS!

Cena kioskowa:
ENTER 4,20 zł
ENTER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
ENTER **43 zł**
zamiast 50,40 zł

ENTER CD **103 zł**
zamiast 119,88 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER - za 12 wydań (cały rok) 145 zł
ENTER CD - za 12 wydań 205 zł

Magazyn AMIGA *to miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów AMIGA. Zawiera porady i opisy dotyczące obsługi różnych typów AMIG, recenzje najnowszych programów, płyt CD-ROM oraz sprzętu peryferyjnego.*

Cena kioskowa:
AMIGA 4,20 zł
AMIGA CD 12,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
AMIGA **43 zł**
zamiast 50,40 zł

AMIGA CD* **68 zł**
zamiast 81,60 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika AMIGA oraz cztery krążki CD po jednym w każdym kwartale.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
AMIGA - za 12 wydań (cały rok) 145 zł
AMIGA CD - za 12 wydań 170,00 zł

GAMBLER *to miesięcznik poświęcony rozrywce komputerowej. W każdym wydaniu pismo prezentuje wiele fachowych recenzji i opisów najnowszych gier komputerowych i wideo.*

Cena kioskowa:
GAMBLER 3,90 zł
GAMBLER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
GAMBLER **40 zł**
zamiast 46,80 zł

GAMBLER CD* **100 zł**
zamiast 119,88 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika GAMBLER. Do każdego wydania dołączony jest CD-ROM.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER - za 12 wydań (cały rok) 142 zł
GAMBLER CD - za 12 wydań 202 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr 9 ważny do: 30.09.97 r.

	liczba pren.	cena prenumerat		Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań	38 zł		
		26 wydań	71 zł		
ENTER		12 wydań	43 zł		
ENTER CD		12 wydań	103 zł		
GAMBLER		12 wydań	40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań	100 zł		
AMIGA		12 wydań	43 zł		
AMIGA CD		12 wydań	68 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań	30 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań	40 zł		
NET FORUM		6 wydań	23 zł		
UNIX FORUM		6 wydań	23 zł		
				suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 9 ważny do: 30.09.97 r.

	liczba pren.	cena prenumerat		Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań	38 zł		
		26 wydań	71 zł		
ENTER		12 wydań	43 zł		
ENTER CD		12 wydań	103 zł		
GAMBLER		12 wydań	40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań	100 zł		
AMIGA		12 wydań	43 zł		
AMIGA CD		12 wydań	68 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań	30 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań	40 zł		
NET FORUM		6 wydań	23 zł		
UNIX FORUM		6 wydań	23 zł		
				suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 9 ważny do: 30.09.97 r.

	liczba pren.	cena prenumerat		Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań	38 zł		
		26 wydań	71 zł		
ENTER		12 wydań	43 zł		
ENTER CD		12 wydań	103 zł		
GAMBLER		12 wydań	40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań	100 zł		
AMIGA		12 wydań	43 zł		
AMIGA CD		12 wydań	68 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań	30 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań	40 zł		
NET FORUM		6 wydań	23 zł		
UNIX FORUM		6 wydań	23 zł		
				suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 9 ważny do: 30.09.97 r.

	liczba pren.	cena prenumerat		Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań	38 zł		
		26 wydań	71 zł		
ENTER		12 wydań	43 zł		
ENTER CD		12 wydań	103 zł		
GAMBLER		12 wydań	40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań	100 zł		
AMIGA		12 wydań	43 zł		
AMIGA CD		12 wydań	68 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań	30 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań	40 zł		
NET FORUM		6 wydań	23 zł		
UNIX FORUM		6 wydań	23 zł		
				suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

LUPUSA · PRENUMERATA LUPUSA · PRENUMERATA

TELECOM Forum *to miesięcznik informujący o opracowaniach i wdrożeniach produktów telekomunikacyjnych, zastosowaniach obejmujących instalacje i rozwiązania techniczne najnowszych i tradycyjnych urządzeń z zakresu telekomunikacji.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
30,00 zł
zamiast 36 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 132 zł

CADCAM FORUM *to miesięcznik informujący o systemach i obszarach zastosowań komputerowego wspomagania projektowania i produkcji m. in. w architekturze, budownictwie, geodezji, kartografii, mechanice, elektronice, grafice.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
40 zł
zamiast 54 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 142 zł

NETforum *to dwumiesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych: od sieci lokalnych LAN, poprzez metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 74 zł

UNIXforum *to dwumiesięcznik traktujący o systemach wielodostępnych i wielozadaniowych. Jest przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 74 zł

LUPUSA · PRENUMERATA LUPUSA · PRENUMERATA

ZASADY

1. Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
3. Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
6. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA · PRENUMERATA LUPUSA · PRENUMERATA

ODCINEK DLA POCZTY

złotych ... groszy
słownie
Wpłacający
adres
Odbiorca prenumeraty
adres Odbiorcy
NUMER Prenumeratora
na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa
datownik ... podpis przyjmującego ... opłata zł

ODCINEK DLA BANKU

złotych ... groszy
słownie
Wpłacający
adres
Odbiorca prenumeraty
adres Odbiorcy
NUMER Prenumeratora
na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa
datownik ... podpis przyjmującego ... opłata zł

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych ... groszy
słownie
Wpłacający
adres
Odbiorca prenumeraty
adres Odbiorcy
NUMER Prenumeratora
na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa
datownik ... podpis przyjmującego ... opłata zł

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych ... groszy
słownie
Wpłacający
adres
Odbiorca prenumeraty
adres Odbiorcy
NUMER Prenumeratora
na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa
datownik ... podpis przyjmującego ... opłata zł

Dystrybutorzy gier z numeru 9/97

ACD
Warszawa
ul. Bartycka 20
tel. (022) 40 00 81
3D-Max - 350 zł

American Computers & Games
Warszawa
ul. Lektykarska 20
tel. (022) 33 62 77, 79
International Superstar Soccer (N64) - 340 zł
Mario Kart 64 (N64) - 206 zł

Bobmark
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax: (022) 838 05 02, 636 76 45
Scorcher (Saturn) - bd

Comat
00-024 Warszawa
Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
tel./fax (022) 630 29 73
Area 51 (Saturn) - 209 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
M.A.X. - 155 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Comanche 3 - 145 zł
Darklight Conflict - 145 zł
Dungeon Keeper - 150 zł
C&C: Red Alert - 145 zł
Outlaws - bd
Robby - Przyjaciel w potrzebie - 88 zł
X-Wing vs. TIE Fighter - 195 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 81 65, 642 99 21
Amok - 145 zł
Imperium Galactica - ok. 160 zł
Sand Warriors - 135 zł
Scorcher (PC) - 145 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Award Winners No. 1 - 145 zł
Axelerator - 119 zł
Great Battles of Alexander - 145 zł
Liga Polska Manager '97 - 49 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Touche (wersja polska) - 119 zł

Multi-Styk s.c.
04-744 Warszawa
ul. Kossakowskiego 42
tel. (022) 15 68 44, 613 39 04
PC ProgramPad - 131,99 zł
PC SuperPad - 39,99 zł
3D ProgramPad - 131,99 zł
PC Sabre Pro - 78,99 zł
Cyclone 3D - 169,99 zł

Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
Ardennes Offensive - bd
Chessmaster 5000 - 142 zł
Star Control 3 - 134 zł

Optimus Nexus
80-336 Gdańsk-Oliwa
ul. Bobrowa 12
tel. (058) 56 85 94
Encyklopedia Zwierząt - Ssaki - bd

Young Digital Poland
80-308 Gdańsk
ul. Polanki 124
tel. (058) 52 66 90, 52 63 84
Multimedialny słownik Collinsa - 189 zł

bd - brak danych

Indeks programów numeru

VARIA'tkowo wraca!

Wprawdzie już kiedyś zapowiadaliśmy triumfalny powrót, ale... nie wyszło. Teraz jednak mamy mocne postanowienie dotrzymania słowa. Formuła tej rubryki nigdy nie była ściśle określona. Miało w niej być po prostu ciekawie, jajcarsko, odlotowo, nietypowo, czyli po wariacku. Stąd właśnie jej nazwa. Dalej zamierzamy utrzymywać ten styl, publikując cicer cum caule, czyli groch z kapustą. Liczymy tu na pomoc Czytelników. Jednak teksty, które dostąpią zaszczytu opublikowania na łamach, muszą wykazywać pewną klasę. Żadnych wulgaryzmów czy epitetów - ważny jest pomysł i wykonanie.

Dzisiaj w VARIA'tkowie wystąpi (mamy nadzieję, nie tylko gościnnie) nasz pierwszy felietonista, słynny dr De Stroyer. Odnalazł się wreszcie! Jeśli nie zdecyduje się na stałą współpracę, może chociaż zostanie korespondentem - skąd, nie wyjawimy, żeby nie psuć Wam przyjemności czytania. (red.)

Konferencja dr. De Stroyera

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: O różnicy między konaniem a dokonaniem
Hi There!

Przechodząc obok meritum, chciałbym zaznaczyć, że:

a. mimo, iż mnie nie było, to byłem
b. mimo, iż jestem, to jeszcze mnie nie ma
c. mimo iż będę, to mnie już nie będzie.

A wszystko przez to, że ci cholerni Jankesi wysłali sondę na Marsa. Siedzę sobie spokojnie w kraterze, oglądam telewizję i co widzę? Siebie. I w dodatku, jakiś p... amerykański generał mówi, że mnie nie ma. Albo, że jestem glonem. Skamieniałym. Faktycznie, od tej bezczelności to aż dostałem zaparcia.

W ogóle to oni są bez sensu. Wydali tyle szmalu na tę sondę, a przecież mogli po prostu przyjść i mnie spytać, jak jest na Marsie. Świnia nie jestem, to bym im powiedział. Ile kasy by zaoszczędzili... To tak samo jak kiedyś z Księżycem. Polecieli, poskakali, w telewizji pokazali. I po co? Wystarczyło zadzwonić do De Stroyera i wszystko by było OK. Nie, musieli sami.

Zawsze mówiłem, że ciekawość to pierwszy stopień do piekła. Te powodzie, co teraz są, to przez tę sondę. AIDS też. Znacie rozwinięcie tego skrótu? American Idiotic-Debilian Syndrome. Nie po angielsku? To co? Po marsjańsku. A pierwszym mieszkańcem Marsa był ob. Mars Jan, czasowo zameldowany: Kopytowice 123, poczta Raciczki.

* * *

Wierszyk o Anastazym P., czyli przestrzegaj BHP w pracy i w domu

Anastazy
lubił dwa
razy.
Pod rząd,
zawsze na
prąd.
A jak
skończył, to
odłączył.

W tym miejscu w oryginalnej broszurce „Elektrykiem być, czyli jak się robi socjalizm według Lenina" znajdował się rysunek zadowolonego z siebie palanta we wtyczce. „Bądźmy w kontakcie" - głosił kolorowy podpis, który potem zerżnięto w reklamie pagera.

* * *

Eutanazja na przestrzeni wieków
Essay
Dr De Stroyer alias Kevorkian

Eutanazja to fajna koleżanka. Ubrana w biały kitel, kituje się ile wlezie. Na piersi nosi strzykawkę z fenolem (w tej roli - fenola oczywiście - jak zwykle wszędobylski Bolek Z.), a w zanadrzu trzyma zawsze otwarty scyzoryk. Potrafi zarówno truć d..., jak i rżnąć głupę. Kaczkę wypełnioną po brzegi nie wiadomo czemu nazywa „kałaszem". Fe!

Spartanie zrzucali nieudane osobniki (np. bez nóg, albo coś takiego) ze skały. Nie mieli czasu na sentymenty. Trzeba powiedzieć, że przez kilka lat powodziło im się - mimo takiego chamstwa - całkiem nieźle. Do tego stopnia, że aż w Warszawie jest ulica Spartańska. Swoją drogą, to rzeczywiście śmieszne, bo przy tej ulicy mieści się instytut leczenia takich, których Spartanie zrzuciliby ze skały. Historia w tym miejscu zatoczyła nieżłe koło.

W dawnych czasach rycerze mieli mizerykordie, którymi dobijali konających przeciwników. Niektórzy myśleli, że chodzi o nożyki do krojenia ogórków na mizerię. A może zresztą właśnie o to chodziło, tylko coś mi się poplątało? Nieważne. Grunt, że czasy te odeszły wraz z dobiciem ostatniego rycerza.

Dziś czasy się zmieniły i jesteśmy bardziej ludzcy. Humanitaryzm nie pozwala zabijać ot, tak sobie. Stąd też maszynki do zabijania w postaci notebooka z programem dozującym truciznę z kroplówki. Humanitaryzm nie sięgnął jednak aż tak daleko, żeby program ów chodził pod Windows 95. Jeszcze by się zawiesił... Dlatego zastosowaliśmy OS/2 - najlepszy system operacyjny firmy IBM, który może co najwyżej powiesić Ciebie.

* * *

A wracając na Marsa. Zimno tu jak jasna cholera, w dodatku w TV powiedzieli, że nie ma tlenu i faktycznie - od razu zacząłem się dusić. Zawsze powtarzałem, że telewizja jest wynalazkiem szatana. Co powiedzą - staje się ciałem.

Co do mieszkańców tej krwistoczerwonej planety, to powiem Wam, że ich - generalnie, z małymi wyjątkami - nie ma. Co gorsza - generalnie, z małymi wyjątkami - nigdy ich nie było. Te zielone ludziki z długimi trąbami mieszkają pod Koszalinem. A latające talerze wyprodukowano w fabryce fajansu we Włocławku (nawiasem pisząc - „fabryka fajansu" to brzmi dumnie). Zaś plamy na Słońcu to zwykła egzema. Ale Amerykanie i tak mi nie uwierzą... Cóż - AIDS!

* * *

Na koniec napiszę - to już koniec. This is the end. Eta kaniec. Das ist Ende. C'est fin. NIE MA I NIE BĘDZIE!!! ODRA OPOLE, JA ODRĘ W... WISEŁKA KRAKÓW TO KUPA... LECH ZDECHŁ. A jaki wierszyk jest na Legię?

Nie wiem. Mieszkam w Warszawie.

Bye.

Origin: Zgaś lampę, pacanie. Nie będziesz mnie widział, to Ci stanie.



rys. Jarosław Miąskowiak

Zwierzenia intymne

Nie mam na sobie zbyt wiele, gdy staję przed nim. Patrzę. Wokół nas mrok. Delikatnie przesuwam rękę w stronę jego mózgu. Wiem, że tego pragnie. Dobrze, zajmuję przed nim moją ulubioną pozycję. Podnoszę zmęczone powieki. Mierzę go wzrokiem. Przed nami długa noc. Nerwowo przełykam ślinę. Wyciągam drżącą rękę, sunę nią coraz niżej, coraz dalej... Czuję, jak on drży z niecierpliwości.

Idę dalej, ale nie mogę go odnaleźć. Coraz szybciej, zatracam się, szaleję! Nareszcie! Chwytam tę ostoję w pędzącym, oszalałym świecie. Zaczynam.

Nieśmiało muskam go palcami. Badam jego kształt, wielkość i fakturę. Popycham. Wchodzi coraz dalej. Pasuje idealnie, jest do tego stworzony. Uśmiecham się z triumfem, gdy już mam go całego. Oto klucz do wszystkich przyjemności tego świata! Naciskam mocno i zamykam oczy. Za chwilę oślepiające światło rozproszy ciemność.

Gdy po minucie (lub powieczności) otwieram oczy, widzę napis: „Zapraszamy do Windows 95". Osiągnęłam cel.

Tak zazwyczaj włączam mój komputer.

Z instrukcji każdy może korzystać.

Arlene X

Szkoła życia

Rzucasz się na nią gwałtownie. Nic z tego! Znów się wymyka! Doganiasz, zaciskasz palce na wyzywających, śliskich krągłościach, unieruchamiasz... Tak, za chwilę będzie Twoja... Nie, nadal walczy, broni się, kaleczy Ci kciuki, drapie przeguby... Klniesz, ale nie rezygnujesz. Ona musi zrozumieć, że nie ma szans. Po rozpaczliwej szarpaninie przygniatasz ją ciężarem ciała i sięgasz po nóż. Na jego widok kapituluje, leży potulna i gotowa na wszystko. Jest Twoja. Przez chwilę napawasz się zwycięstwem, a potem rżniesz, rżniesz, rżniesz... Możesz być z siebie dumny. Otwarcie puszki ruskich szprotek zajęło Ci tylko dwadzieścia minut! Smacznego.

* * *

Jest duża, podłużna i bardzo delikatna. Wyczuj palcem najwrażliwszy punkt, po czy ostrożnie spenetruj wejście. Powoli, bez pośpiechu, choć tak bardzo chciałbyś już dostać się do środka... Sięgnij paznokciem jak najdalej, jak najgłębiej! Gdy poczujesz opór – przerwij na chwilę. Daj odpocząć materii, której dotykasz. Już wiesz, od czego zacząć... Wyprostuj palce i jednym ruchem rozerwij kleistą przeszkodę. Trudno, musisz być brutalny. Użyj siły! Pokonaj opór! Serce wali Ci jak oszalałe, masz miękkie nogi, trzęsą Ci się ręce... Dajesz upust swej furii. Brawo! Rozerwałeś kopertę z rachunkiem za telefon!

* * *

Oto ona. Czeka. Prowokuje do działania. Teraz wszystko zależy od Ciebie. Zegnij ciało w pałąk i ugnij kolana. Obejmij ją mocno z obu stron. Podwiń nogi i wsuń się w wolną przestrzeń pod nią. Przylgnij do niej udami. Nie rozluźniając uścisku, wykonaj kilka płynnych, posuwistych ruchów. Wepchnij się głębiej. Teraz przytul ją mocno do piersi. Przesuń się nieco w prawo. I jeszcze trochę. Dobrze! Naprzyj całym ciałem. Masz ją na wprost – zimną, nieustępliwą... Nie przejmuj się! Jesteś panem sytuacji. Jeszcze tylko kilka intesywnych ruchów i... możesz sobie pogratulować! Udało Ci się usiąść za kierownicą małego Fiata!!!

* * *

Niby zwyczajna szpara, a nie możesz się od niej oderwać. Wsuwasz palec. Mieści się prawie cały. No tak, teraz nie da się go wyciągnąć z powrotem. Trzeba poślinić. Gmerasz palcem w lewo, w prawo... Wreszcie wyszedł. Oglądasz go z irytacją. Wokół paznokcia widać trochę krwi. To przyspiesza podjęcie decyzji. Boazeria nie ma prawa się rozsychać! Jutro zadzwonisz do stolarza.

Z Internetu przepisał

Shadow

Konsolowe

Stało się już oczywiste, że wszelkie informacje, w tym również ze świata rozrywki komputerowej, najszybciej można uzyskać z Internetu. Część serwerów, zajmujących się grami komputerowymi i konsolowymi traktuje jednakowo wszystkie platformy sprzętowe. Są również takie, które specjalizują się w jednej, konkretnej maszynie.

Przedstawione tu site'y są jednymi z najlepszych w swojej dziedzinie. Dlatego też, jako prowadzący strony WWW Gambler On-line, zdecydowałem się wybrać je do tego przeglądu. Warto również zaznaczyć, że redakcji Gamblera udało się uzyskać oficjalną zgodę na publikowanie wszystkich materiałów tam przedstawianych na stronach Gamblera On-line. Z czego też korzystamy.

http://www.psxpower.com

Serwis PSX Power, należący do Imagine Games Network, przeznaczony jest dla posiadaczy konsoli Sony PlayStation i, jak każdy porządny site, ma kilka działów tematycznych.



Bardzo rozbudowany jest dział News (pod nazwą SMART). Właściwie codziennie redaktorzy PSX Power dokładają kolejną (przynajmniej kilkanaście sztuk) dawkę świeżych informacji.

Nieco gorzej jest z rubryką zapowiedzi (MONITOR). Najbardziej przeszkadza brak wyraźnego podziału chronologicznego - utrudnia to wyszukiwanie najnowszych zapowiedzi gier. Z drugiej strony, zapowiedzi jest naprawdę wiele, na dodatek z dużą liczbą screenów. Te dwa działy dominują w PSX Power, lecz site ten ma również rozbudowany dział podpowiedzi do gier (BOOST) oraz sporą liczbę opisów już wydanych tytułów.

Grafika PSX Power jest przeciętna, ale nie odrzuca. Dla polskich użytkowników pewną przeszkodą może być dość długie ładowanie poszczególnych stron (zapewne jest to wina powolnego łącza). Mimo wszystko, dla maniaków PSX ten site jest podstawą.

http://www.sn.no/~wchan/

PlayStation Gamer to doskonałe uzupełnienie przedstawionego wyżej site'u. Dlaczego uzupełnienie? Po prostu dlatego, że nie jest to serwis w pełni komercyjny, nie ma tak aktualnej jak PSX Power zawartości. W zamian za to przedstawiane w nim materiały są znacznie obszerniejsze i zawierają więcej konkretów. Dotyczy to działów zapowiedzi, a szczególnie recenzji gier.



Ponieważ na PlayStation Gamer znajduje się mniej informacji, autor stron mógł położyć większy nacisk na oprawę graficzną swojego serwisu. Jest on ładniej wykonany i bardziej funkcjonalny niż PSX Power, toteż szybko znajduje się potrzebne informacje.

Podsumowanie: jeżeli szukasz aktualnych informacji, wybierz PSX Power, jeśli chcesz szerzej spojrzeć na daną grę, odwiedź PlayStation Gamera.

www.classicgames.com

Gra on-line inaczej

Przeciętny posiadacz peceta i modemu najczęściej nie ma łatwego dostępu do serwerów „growych", czyli takich, na których można grać on-line w swoją ulubioną grą. Przede wszystkim dlatego, że popularne modemy nie dają stabilnego i szybkiego połączenia z serwerem. Są również tacy, którym po prostu nie odpowiada dobór gier, w jakie można grać on-line.

Serwery komercyjne mają zwykle o wiele większy wybór gier niż serwery bezpłatne i można na nich znaleźć przedstawicieli właściwie każdego gatunku gier, łącznie ze strategiami i grami logicznymi. Warto jednak spojrzeć na zupełnie inny site, który pozwala na długą i ciekawą zabawę, a nie narzuca żadnych szczególnych wymagań.

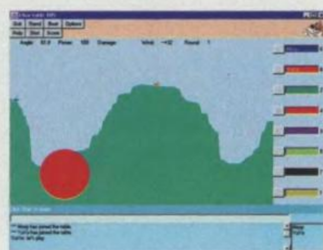


Serwer ten to **ClassicGames.com**, dostępny pod adresem www.classicgames.com, a mający kilka szczególnych cech. Po pierwsze, i chyba najważniejsze, dobór gier jest bardzo ciekawy. Nie zainteresują one jednak miłośnika strzelanin, krwi i tym podobnych quake'owych specjałów - są to tylko i wyłącznie gry logiczne. A druga, ważna cecha - ClassicGames.com opiera się tylko i wyłącznie na języku Java, w którym napisane są wszystkie gry. Są one oczywiście w pełni za darmo, nie trzeba więc posiadać żadnych drogich tytułów - wystarczy poczekać kilka minut na ściągnięcie odpowiedniego apletu z serwera.



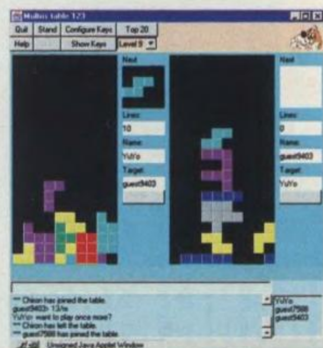
Rodzaj gier dostępnych przez ClassicGames.com oznacza jeszcze jedną korzyść: nie trzeba mieć superszybkiego modemu, aby uczestniczyć w rozgrywce. To, czy kolejny ruch w Othello zostanie wysłany do serwera natychmiast, czy z sekundowym opóźnieniem, nie będzie miało wpływu na jakość zabawy. Jedyną grą, z jaką mogą być problemy, jest Tetris...

Zabawę zaczyna się w tzw. lobby, gdzie można porozmawiać z innymi graczami przebywającymi na serwerze i dobrać sobie partnerów do gry.



Nawet po rozpoczęciu rozgrywki okno rozmów jest aktywne, można więc gawędzić z pozostałymi graczami.

Gry w ClassicGames.com są w większości dobrze znane graczom na całym świecie. Co ważne, w niektóre z nich można grać samemu, w inne zaś nawet w ośmiu graczy. Wśród nich są: Tetris, Othello (Reversi), Wordweb (wyszukiwanie



http://www.saturnworld.com

Ten site skierowany jest do właścicieli konsoli Sega Saturn i należy do Imagine Games Network. Jest to serwis w pełni komercyjny, obejmujący całość zagadnień związanych z daną konsolą i dysponujący największą liczbą aktualnych informacji.

Rzeczywiście – z SaturnWorld może się równać właściwie tylko jeden serwis, przedstawiony w następnym rozdziale. Jednakże niemal wszystko w SW podporządkowane jest news. Przeglądając najnowsze informacje dotyczące Saturna, można natknąć się na wiele zapowiedzi gier. Jest to rozwiązanie mniej czytelne i funkcjonalne niż zastosowany w innych serwisach podział na news i zapowiedzi. Warto jednak odwiedzać SaturnWorld, dostarcza bowiem bardzo wielu ciekawych informacji.



http://www.sega-saturn.com

Z nazwy tej strony mogłoby wynikać, że jest ona poświęcona tylko i wyłącznie jednej platformie sprzętowej. I rzeczywiście, tak było do niedawna. Ostatnio nazwa została zmieniona na Dave's Sega Saturn & PC Games Page (chociaż i tak zwykle używa się po prostu Sega-Saturn.com) i strona obejmuje swoim zasięgiem zarówno gry na Saturna, jak i na pecety.

Tym razem podział na poszczególne rubryki jest bardzo wyraźny i chyba najlepszy spośród występujących w prezentowanych tu serwisach. Główne działy to, oczywiście, news i zapowiedzi (bardzo wyraźnie posegregowane według dat), lecz nie brakuje też opisów gier i sprzętu.

Posiadaczy wolniejszych modemów może zrazić umieszczenie całego działu news z danego miesiąca w jednym dużym (czasem do 60 kB) pliku. Do tego trzeba dodać, że serwer, na którym umieszczony jest Sega-Saturn.com, niestety, nie należy do najszybszych.



http://www.n64.com

Mimo swej nazwy, nie jest to oficjalny site firmy Nintendo (która ma w końcu prawa do nazwy swojej konsoli), lecz zupełnie niezależny serwis, należący do Imagine Games Network. Jak już się pewnie zdążyliście zorientować, oznacza to, że na stronach umieszczono wiele ciekawych informacji. Znajdziecie tu nie tylko najświeższe news, lecz i sporo innych, ciekawych materiałów. Konsola istnieje na rynku od niedawna i wciąż ma niewiele gier, webmasterzy tej strony mają więc względnie mało pracy przy jej uaktualnianiu.

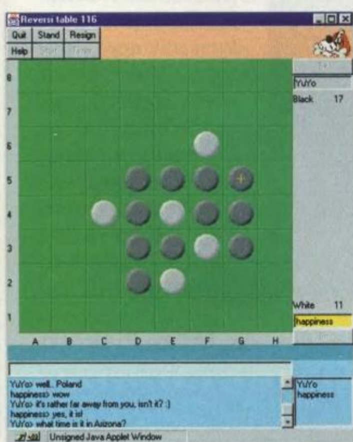


N64.com jest mimo to serwisem bardzo rozbudowanym, zawierającym wiele interesujących nowinek, zapowiedzi i opisów gier, a także tipy do wszystkich gier wydanych na Nintendo 64. Bardzo ciekawe miejsce.

Za miesiąc ciąg dalszy przeglądu ciekawych site'ów, z uwzględnieniem również serwisów pecetowych i amigowych.

yuyo@lupus.waw.pl

słów), warcaby i szachy, backgammon i kilka gier karcianych (w tym brydż). Jest nawet odmiana popularnego Scorched Earth. Jak poinformował mnie administrator serwera, do końca roku dostępnych będzie ponad 25 tytułów!



Sądzę, że wszyscy, którzy szukają czegoś innego niż gra akcji, czegoś nie wymagającego szybkiego połączenia, a przede wszystkim czegoś za darmo, mogą bez obaw wstąpić do ClassicGames.com i nie zawiodą się.

YuYo

Escape – audiotele

Maj 1997

1. Arkadiusz Barańczak, Łódź
2. Ewa Bukowska, Chojnice
3. Sławomir Bzura, Bydgoszcz
4. Krzysztof Dworakowski, Warszawa
5. Michał Fronczak, Bytom
6. Aleksander Frydrych, Warszawa
7. Władysław Górski, Ełk
8. Jerzy Grodź, Sempopol
9. Marcin Hillar
10. Michał Janik, Szprotawa
11. Janusz Kierasiński, Kozienice
12. Konrad Kubuj, Warszawa
13. Marek Kusiński, Warszawa
14. Jerzy Kuźma, Rzepin
15. Jerzy Lange, Warszawa
16. Roman Lasek, Lublin
17. Tomasz Mikołajewicz, Poznań
18. Leszek Motyka, Dzięgielów
19. Artur Nachnybida, Ustka
20. Sławomir Para, Skoczów
21. Paweł Pawela, Poznań
22. Marek Piekarski, Warszawa
23. Ewa Poznysz, Tczew
24. Mariusz Przybyła, Lubaczów
25. Michał Ratuszniak, Tomaszów Mazowiecki
26. Paweł Skoczeń, Warszawa
27. Sławomir Stężewski, Wołomin
28. Andrzej Stolarczyk, Małkinia
29. Ewa Szeląg, Stary Jarosław
30. Krzysztof Szepniewski, Warszawa
31. Marcin Sznek, Kowary
32. Grzegorz Szymańczak, Pruszków
33. Bartek Śląski, Sopot
34. Wiesław Warakowski, Suwałki
35. Cezary Wiktor, Malechowo
36. Krzysztof Wiśniewski, Chełmno
37. Remigiusz Witowski, Kluczbork
38. Mr X, Gdańsk
39. Stefan Zander, Gliwice

Czerwiec 1997

1. Sławomir Bzura, Bydgoszcz
2. Wanda Długoszewska, Pruszków
3. Mariusz Długoszewski, Pruszków
4. Krzysztof Dworakowski, Warszawa
5. Paweł Grodziński, Warszawa
6. Tomasz Kaczmarzyk, Kielce
7. Dorota Kierasińska, Radom
8. Michał Kierasiński, Radom
9. Piotr Kozłowski, Kielce
10. Mirosław Kowalewski, Suwałki
11. Sebastian Jarmoluk, Gorzów Wlkp.
12. Jerzy Lange, Warszawa
13. Roman Lasek, Lublin
14. Agata Loska, Katowice
15. Andrzej Maliszewski, Warszawa
16. Leszek Motyka, Dzięgielów
17. Artur Nachnybida, Ustka
18. Sylwester Ostrowski, Topór
19. Agnieszka Paderewska, Warszawa
20. Sławomir Para, Skoczów
21. Marek Piekarski, Warszawa
22. Jarosław Poznysz, Tczew
23. Waldemar Poznysz, Tczew
24. Grażyna Przyborowska, Legnica
25. Mariusz Przybyła, Lubaczów
26. Anna Sitarz, Kielce
27. Krzysztof Siuda, Lubań
28. Anna Stępień, Warszawa
29. Andrzej Stolarczyk, Małkinia
30. Ewa Szeląg, St. Jarosław
31. Grzegorz Szymańczak, Pruszków
32. Paweł Walczyk, Białystok
33. Bogusław Węgierski, Ustka
34. Cezary Wiktor, Malechów

VANDAL HEARTS

Do firmy Konami nabrałem już pewnego zaufania po zabawie z Suikodenem. Jednak Vandal Hearts ma się tak do Suikodena jak Volvo do Poloneza (może trochę przesadzam, ale różnica jakościowa jest jednak spora). Co prawda, nie jest to gra, którą z czystym sumieniem można zaklasyfikować do role-playing. Tu głównie przydadzą się doświadczenia z gier strategicznych, bowiem w VH musimy poprowadzić naszą grupę do zwycięstwa, rozgrywając kilkadziesiąt bitew na izometrycznie przedstawionym planie.

Legenda

Japończycy przyzwyczajają nas do gier, w których śmierć, zdrada, bratobójstwo czy ojcobójstwo nie są niczym nadzwyczajnym. Tak jest i w VH.

Historię opowiadaną przez twórców gry można krótko streścić: „rewolucja pożera własne dzieci". Obserwujemy bowiem, jak Republika Ishtaria (świeżo wyzwolona z okowów wrednej monarchii i rządzona metodami demokracji) zaczyna się pogrążać w chaosie. Trwają walki koterii i grup politycznych, a tymczasem szerzy się korupcja i bandytyzm (problem bardzo na czasie!).

Naszym bohaterem jest Ash Lambert, syn człowieka uznanego za zdrajcę Republiki, dowódca jednego z oddziałów patrolujących granice. Wydarzenia, których świadkiem jest Ash, pchną go do buntu przeciw Republice i rządzących nią gangów politycznych. Aby zatriumfować i zrzucić z tronu (tak, tak, rewolucjoniści mają tendencje do szybkiego przywracania monarchii) człowieka, który chce doprowadzić ojczyznę do ruiny, Ash i jego przyjaciele będą musieli stoczyć wiele bitew, stosując zarówno magię, jak i radząc sobie za pomocą metod bardziej standardowych, np. cios mieczem czy toporem.



Bitwy

Stoczymy kilkadziesiąt bitew bardzo urozmaiconych pod względem terenów walki, przeciwników oraz metod prowadzących do sukcesu. Ash i jego przyjaciele będą zdobywać zamki, walczyć na polach lawy, bagnach, piaskach i w górach. Czasami wbrew swej woli zostaną rozdzieleni i każda z grup będzie musiała radzić sobie osobno. Przeciwnikami naszych bohaterów będą żołnierze i magowie służący Republice, ale także wiele istot demonicznych. Warunki zwycięstwa są różne: czasem trzeba zlikwidować wszystkich wrogów, czasem pokonać konkretną osobę, obronić się przez kilka tur, nie dopuścić do ucieczki wroga lub samemu uciec z pola bitwy.

Walki toczą się z podziałem na tury i zostały zrealizowane w sposób niemal perfekcyjny. W każdej chwili możemy zmienić kąt widzenia pola walki oraz przybliżać lub oddalać jej obraz. W trakcie pojedynków mamy do czynienia z płynnie przesuwającą się kamerą, co umożliwia obejrzenie ze szczegółami, jak też sobie radzą (czy nie radzą) nasi bohaterowie. W czasie większości bitew możemy odnaleźć tajne miejsca, w których ukryto skarby.



Gdzie jest RPG?

Zarówno Ash, jak i jego towarzysze zyskują punkty doświadczenia (przyznawane za czynny udział w walce, a więc różne dla każdej postaci) i wstępują na następne poziomy doświadczenia, co powoduje wzrost wartości cech (Hit Points, Magic Points i inne).

Po osiągnięciu 10. i 20. poziomu doświadczenia, każdy z członków grupy może (i powinien) zmienić profesję. A taka zmiana otwiera przed nim nowe możliwości. Główny bohater może nawet uzyskać specjalny status Vandaliera, który czyni go rycerzem wręcz niepokonanym. Poza tym, zbieramy przedmioty (również magiczne), uzupełniamy i modernizujemy ekwipunek, uczymy się nowych czarów.







Plusy i minusy

Plus to, przede wszystkim, ogromna grywalność i kapitalna fabuła. W przerwach między bitwami możemy oglądać filmiki pokazujące, co ciekawego dzieje się właśnie w Imperium oraz przedstawiające towarzyszy Asha. Aby nie psuć Wam zabawy, nie zdradzę zakończenia – powiem tylko, że jest wręcz „porażające", a scenariusz tej gry mógłby posłużyć za kanwę do napisania całkiem niezłej książki.

Następna zaleta – niezwykle łatwy do opanowania interfejs, wspaniale zrealizowane bitwy i świetne efekty graficzne (rzućcie czar Salamander, a sami zobaczycie). Wady w zasadzie widzę dwie: po pierwsze – gra jest zbyt krótka, po drugie – za łatwa. Przydałoby się stopniowanie poziomów trudności, bo bitwa trwająca trzy czy cztery tury (tak bywa pod koniec gry) jest jednak nudna. W każdym razie, polecam grę Vandal Hearts wszystkim, którzy lubią RPG i wszystkim wielbicielom strategii. Hit!

Jacek Piekara

VANDAL HEARTS

Konami 1997

Strategiczno-role-playing

PSX

Grafika: 79%

Dźwięk: 74%

Ogółem: 89%

PERSONA



Grupa przyjaciół z jednego liceum rozgrywa pewną grę (to właśnie tytułowa Persona) oraz śni ten sam sen, w którym każdy wciela się w motyla przemierzającego ulice miasta. Właściwa akcja Persony rozpoczyna się w szpitalu, gdzie czwórka bohaterów udała się, aby odwiedzić chorą koleżankę. Po nagłym trzęsieniu ziemi na świecie zaczynają się dziać sceny rodem z horroru. Na szpitalne korytarze wypełzają zombie, ulice pełne są duchów i demonów. Oczywiście, nasi bohaterowie będą musieli zaradzić złu, stosując zarówno broń białą, broń palną, jak i magię.



Persona, to jeszcze dość rzadki przypadek gry role-playing, której akcja umieszczona jest w świecie współczesnym, a nie odwołującym się do średniowiecza. Bohaterowie to grupka uczniów, obdarzonych nadzwyczajnymi właściwościami. Akcja gry toczy się na ulicach futurystycznej metropolii, pełnej kilkupasmowych ulic, wiaduktów i nowoczesnych budynków. Jednocześnie, gra prezentuje ortodoksyjne podejście do RPG. Walka podzielona jest na tury, każdego bohatera charakteryzuje zestaw cech, rosnących w miarę nabywania doświadczenia. Mamy sporo różnego rodzaju przedmiotów oraz dysponujemy zestawem czarów.





Po raz pierwszy w komputerowym (czy konsolowym) role-playing spotkałem się z faktem (oczywistym dla wszystkich fanów gier fabularnych), że po zwycięskiej walce punkty doświadczenia dzielone są nie po równi, lecz w zależności od aktywności na polu bitwy. I tak osoba, która zatłukła kilku wrogów otrzyma o wiele więcej punktów niż ta, która tylko stała i przyglądała się, jak walczą jej kumple.

W Personie spotykamy się z dość typowymi rozwiązaniami technicznymi. Świat widziany jest oczami bohaterów, natomiast sama walka rozgrywa się na izometrycznej planszy – bohaterów i potwory obserwujemy z lotu ptaka. Niestety, Persona nie została dobrze opracowana od strony tzw. grywalności. Samo wejście w opcję korzystania z mapy wymaga czterech kliknięć przyciskami. Niezbyt jasne były też dla mnie zasady rządzące walką. Bardzo często zdarza się, że plączą nam się kierunki, trzeba



więc pilnie zważać na wskazania kompasu, a nie zawierzać własnej intuicji. Nie najlepiej rozwiązano również zarządzanie ekwipunkiem.

Zarówno grafika, jak i dźwięk nie powalają na kolana, a sama fabuła nie powoduje szybszego bicia serca. W porównaniu z grą Suikoden, którą poznałem wcześniej, Persona cierpi na brak klimatu i atmosfery (np. każde wejście do nowego pomieszczenia wymaga dość długiego ładowania gry). Choć dla zatwardziałych rolplejowców Persona może być ciekawym wyzwaniem, to jednak ostrzegam: nie obiecujcie sobie po niej zbyt wiele.



neoFITA

Persona

Atlus Corp. LTD 1997

Role-playing

PSX

Grafika: 60%

Dźwięk: 49%

Ogółem: 59%

nie oszukuj się...

rozmiar się liczy

Akcja, Akcja, Akcja!!!

CZAS: Już

MIEJSCE: Polska

WERSJA: Limitowana

KOSZT: 29,00 zł / Zestaw Podstawowy

ROZDAJĄCY: ISA Sp. z o.o.

ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa

KREDCHIP: PBK IX O/Warszawa

konto 11101040-529194-2700-1-77

Talie podstawowe – 70 kart



GRA KARCIANA

Już w sierpniu





SCORCHER

Wyścigi były zawsze mocną stroną Saturna. Daytona USA i Sega Rally to wspaniałe symulacje wyścigów samochodowych, zaś w Manx TT można z przyjemnością pościgać się motorami. Na tym rynku istnieje jednak pewna luka, którą w wypadku Sony PlayStation znakomicie wypełniają dwie gry z serii wipEout. Mam tu na myśli wyścigi przyszłości, z wieloma ciekawymi i nowatorskimi pomysłami.

Saturnowa wersja wipEouta nie jest tak dobra jak oryginał. I właściwie nie wiadomo dlaczego - gra nie ma aż takich wymagań, aby Saturn nie mógł sobie z nią poradzić. Prawdopodobnie firma Psygnosis (której właścicielem wciąż jest Sony) nie chciała, aby wersja na PSX została pokonana. Jednak mimo swych słabości, wipEout pozostawał dotychczas najlepszą grą z gatunku, dostępną na Segę. Ostatnio doszedł jej nowy konkurent - Scorcher, wydany przez firmę Scavenger.



Głównym celem w grze jest oczywiście pokonanie konkurentów (łącznie jedzie czterech zawodników) w wyścigach przyszłości. Pojazd, wykorzystywany w grze, to pewien rodzaj motoru, otoczonego polem siłowym, dzięki któremu można względnie bezpiecznie pokonywać kolejne odcinki trasy. Sama gra jest bardzo ładnie zrobiona. Rzecz jasna, wszystko w trzech wymiarach, z wieloma precyzyjnie wykonanymi teksturami. Engine gry w bardzo małym stopniu przypomina ten znany z Amoka - tym razem piksele nie są tak wielkie, a animacja jest bardziej naturalna. Pojazdy mają niewielkie rozmiary, lecz wszystko jest dobrze wyeksponowane.

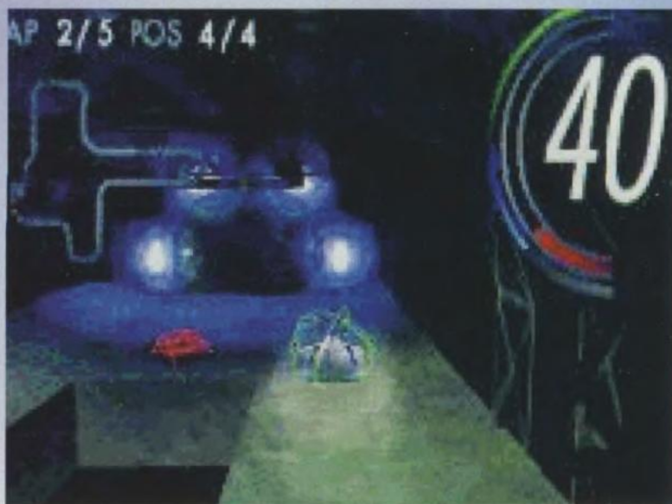


Chociaż Scorcher pod wieloma względami mocno przypomina wipEouta, ma też własne, dość oryginalne pomysły. Należy do nich, przede wszystkim, sterowanie. Każda właściwie czynność (poza hamowaniem) może być wykonana z różnym natężeniem - służy do tego wiele przycisków. Gracz może skręcać w lewo lub w prawo mniej albo bardziej ostro. Jest również możliwość kontrolowania szybkości jazdy poprzez zwykłe przyspieszanie lub używanie dopalacza.

Z tym ostatnim wiąże się kolejny ciekawy pomysł autorów gry. Wszystkie trasy zawierają różne elementy utrudniające rozgrywkę - np. doły w drodze nie zawsze powodują wypadnięcie z trasy, ale często blokują pojazd gracza na kilka chwil. Wtedy najlepiej użyć opcji skoku (jest to też dobry sposób na omijanie zwykłych przeszkód) lub wcisnąć turbo. Jest jednak pewien problem - zasoby dopalacza oraz możliwości skoku są ograniczone i trzeba je po drodze uzupełniać. Gdy już zbierzemy większą ich ilość, nie należy wtedy szaleć i używać, gdy tylko przyjdzie nam ochota. Lepiej zostawić coś na ciężkie chwile.

Jak się poruszać? Kluczem do sukcesu jest przede wszystkim bardzo dobra znajomość trasy. Warto więc spędzić kilka minut w opcji praktyki, zapamiętując kolejność zakrętów oraz miejsca, w których warto przyspieszać. To bardzo ważne, ponieważ takich miejsc nie ma zbyt wiele. Tory w żaden sposób nie zabezpieczają pojazdu gracza przed wypadnięciem z trasy, a mają wiele ostrych zakrętów. Nietrudno więc przegapić jeden z nich i w rezultacie stracić dobrą pozycję.

Muszę pochwalić twórców gry za przygotowanie tras. Wszystkie tory są bardzo pomysłowo zaprojektowane (i mają mnóstwo pułapek). Sporo tu nie tylko dróg i przeszkód terenowych (barierki, drzewa, słupy itp.), ale również różnych tuneli. W zasadzie każda trasa kryje jakieś niespodzianki. Najgorszy z tego wszystkiego jest fakt, że w wypadku niepowodzenia zaczynamy od nowa nie wyścig, ale cały cykl (turniej). Bowiem, jak w każdej chyba grze wyścigowej, mamy do dyspozycji tryb turniejowy, praktykę oraz bicie rekordów czasowych.





Podczas gry towarzyszy nam oczywiście muzyka — jak można się domyślić - techno. Chociaż nie wszystkie kawałki są odpowiednie (zdarzają się fragmenty usypiające), to niektórych słucha się z przyjemnością. Z drugiej strony - nie ma na to właściwie czasu, bowiem ciągle trzeba się skupiać na kierowaniu swoim bolidem. Z całej gry najsłabiej wypadają efekty dźwiękowe - dość słabo słyszalne, nie najlepszej jakości technicznej.

Scorcher nie jest grą łatwą. Wystarczy choć raz zagrać, by przekonać się, że jest piekielnie trudny. Podstawowa zasada to dobrze skonfigurowane klawisze (nie ma nic gorszego niż zastanawianie się podczas jazdy: „a ten jest do czego?") oraz niezłe opanowanie każdej trasy. Gdy spełnisz te dwa warunki, Scorcher jest Twój. Ostatnią wadą, o której jeszcze trzeba wspomnieć, jest zdecydowanie zbyt długi czas czekania na włączenie pauzy i późniejszy powrót do gry.

Chociaż z początku trudno zachwycić się Scorcherem, to gra wciąga. I mimo trudności, skomplikowanego sterowania i strasznie pogmatwanych tras - znakomita grafika (z płynną animacją), niezła muzyka i dobra grywalność robią swoje. Jeżeli kochasz wyścigi, pokochasz i Scorchera. Jeśli zaś nie jesteś fanem tego gatunku, zanim kupisz - zastanów się chwilę.

YuYo

Scavenger 1997
Bobmark
Wyścigi
Sega Saturn, PSX
Grafika: 86%
Dźwięk: 74%
Ogółem: 82%

AREA 51

Nie jest to debiut na rynku. Wcześniej gra święciła triumfy na automatach, stanowiąc sporą konkurencję dla Virtua Cop 2. To ten sam gatunek gier – obserwując toczącą się na ekranie akcję, gracz musi za pomocą kursora (gdy gra joypadem) lub pistoletu powybijać wszystkich przeciwników.

Tym razem wykorzystany został bardzo chwytliwy wątek. Tytułowa strefa 51 jest już niemal legendą wśród zwolenników teorii o istnieniu UFO. To właśnie w mieszczącej się tam bazie miały być przeprowadzane eksperymenty na przybyszach z kosmosu, których pojazd jakoby rozbił się w pobliżu Roswell równo 50 lat temu. Autorzy dodali kilka nowych „faktów": dziwne, zmutowane istoty przejęły kontrolę nad bazą i, jak wszyscy już się chyba domyślają, gracz musi przeprowadzić masową eksterminację Obcych.

Area 51 nie ma, jak np. Virtua Cop, wektorowej grafiki tworzonej w czasie rzeczywistym. W tym przypadku zastosowano nieco prostsze rozwiązanie – nakręcono film, na który zostały nałożone postacie, skrzynki, beczki itp. Muszę od razu pochwalić, że jakość zdjęć jest naprawdę znakomita. Wszystko jest bardzo ładnie wyrenderowane, oprawa graficzna wspaniała, efekt psuje tylko kilka szczegółów, np. nie najlepiej wykonani i słabo animowani Obcy nie komponują się dobrze z resztą grafiki.

Aby gra nie była zbyt łatwa, wprowadzono kilka elementów „urozmaicających". Nie jest na przykład możliwe (jak w Virtua Cop 2) automatyczne przeładowywanie broni, wszystko trzeba robić ręcznie. Znacznie utrudnia to grę, ale można się przyzwyczaić. O wiele ciekawszym rozwiązaniem jest obecność innych członków specjalnej drużyny S.T.A.R.R., do której należy również kierowana przez nas postać. Jeśli któryś z ludzi będących sprzymierzeńcami gracza zostaje zastrzelony, powoduje to oczywiście stratę życia. Uniknięcie tego jest jednak w wielu wypadkach niemożliwe, bowiem członkowie naszej drużyny sami pchają się pod lufę, wyskakując z różnych dziwnych miejsc i tylko czekając na kulkę. Nawiasem mówiąc, osoby grające członków grupy nie należą do najlepszych aktorów – niektóre sceny są po prostu nienaturalne. Szczególnie śmieszy początkowy filmik, gdzie żołnierz postury B.A. z „Drużyny A" przywołuje kilkuosobowy zespół S.T.A.R.R. tak szerokim gestem ręki, jakby stał za nim co najmniej korpus Marines. Ostatni drobiazg, który może zepsuć przyjemność grania, to przedstawienie śmierci Obcych. To chyba najgorszy element oprawy graficznej, najmniej dopracowany – obraz niebezpiecznego wroga, który ni z tego ni z owego po przyjęciu swojej porcji ołowiu rozchlapuje się wokół, może tylko śmieszyć...







Poza tym dalej wszystko jest już znakomitej jakości. Kamera przesuwa się płynnie z miejsca na miejsce, wrogie jednostki wyskakują z najmniej spodziewanych zakamarków, od czasu do czasu zdarzają się efekty specjalne. Są bardzo dobre i szkoda, że tak rzadko występują na ekranie. Mam na myśli renderowane wybuchy, iskry i ogień. Wnoszą one bardzo wiele do gry i ożywiają akcję. Do ciekawych innowacji należy również jazda samochodem po terenie bazy wojskowej, czy... wózkiem widłowym po hangarze. Niestety, film to film i nie można samemu pokierować takim wózkiem. A szkoda, mielibyśmy pierwszy taki symulator na świecie (może Zremb Commander?)

Wielu graczy (a było to, jak sądzę, celowe zamierzenie producentów) największą radość odczuje z odkrywania kolejnych niespodzianek w Area 51. A jest ich sporo – rozmaite bonusowe plansze, odsłaniające się po wykonaniu danej czynności, np. po rozbiciu w jakimś pomieszczeniu wszystkich okien. Na początku trudno jest stwierdzić, co należy zrobić, aby uzyskać dostęp do takiej dodatkowej planszy, ze względu na dużą „interaktywność" gry i możliwość strzelania do wszystkich właściwie obecnych na ekranie obiektów.

Bawić się można za pomocą joypada i pistoletu. Przyznaję, że nie wiem, które rozwiązanie jest lepsze – oba mają zalety i wady. Jeżeli grasz pistoletem, radość z gry jest niewątpliwie znacznie większa, lecz obsługa tego urządzenia o wiele trudniejsza niż joypada. W celu przeładowania broni (średnio co kilka sekund) należy wycelować lufę poza ekran monitora i nacisnąć spust. Niby nic trudnego, ale takie machanie w jedną i w drugą stronę strasznie rozprasza – trudno się wtedy skupić na pojawiających się na ekranie przeciwnikach. Z kolei joypad nie ma tej wady (wszystko jest obsługiwane za pomocą przycisków), ale za to czas „dojechania" na sylwetkę wroga kursorem jest dość długi – w międzyczasie można stracić życie.

Ktoś mógłby odnieść wrażenie, że gra jest bardzo dobra i właściwie nie ma się do czego przyczepić. Niestety, nie jest tak do końca – chociażby z racji przynależności gatunkowej. Area 51 jest grą, po którą nie sięga się zbyt często. Po odkryciu wszystkich dostępnych zakamarków nie znajdzie się tu już nic ciekawego. Niby to normalne, a jednak Virtua Cop 2 pozwalał na znacznie dłuższą zabawę. W każdym razie, jeżeli lubisz pomachać sobie pistoletem przed ekranem telewizora, możesz zaryzykować kupno tej gry. Nie polecałbym jednak eksperymentowania („a co tam, może mi się spodoba"), jest duża szansa, że po jednym zagraniu odłożysz te ponad 200 zł na półkę.

YuYo



GT Interactive 1997

Comat

Strzelanina

Sega Saturn

Grafika: 86%

Dźwięk: 74%

Ogółem: 66%

International Superstar Soccer 64

Mam jakieś szczególne szczęście do recenzowania przebojowych gier piłkarskich. Takim tytułem, zupełnie wyjątkowym i w ogóle najlepszym w swoim gatunku, był Worldwide Soccer '97 na Segę Saturn, a teraz mam przyjemność przedstawić grę, która jest królem piłki nożnej na maszynach domowych. International Superstar Soccer 64.

Oczekiwanie

FIFA 64 nigdy nie ustanowiła nowego standardu wśród gier związanych z piłką nożną. Ba, jest określana nawet jako jedna z najsłabszych z wydanych do tej pory gier na Nintendo 64.

ISS 64 od początku kreowana była na „gwiazdora" i na numer 1 wśród symulatorów futbolu. Teraz można już potwierdzić, że to prawdziwy hit i na pewno najbardziej rozbudowana gra piłkarska wszech czasów. I to nie tylko ze względu na znakomitą szatę graficzną (chociaż i to musi być brane pod uwagę), ale również dzięki bardzo realistycznej symulacji zachowań zawodników na boisku.

Oczy, uszy i takie tam...

Cóż ja mam właściwie napisać? Nie da się wymyślić niczego innego, niż w przypadku poprzednich hitów na N64, np. Super Mario 64 czy Turok. Wykonanie ISS 64 jest po prostu perfekcyjne. Ale po kolei – zacznijmy od grafiki. Skoro N64 – to oczywiście trójwymiarowe, teksturowane postacie. Ale nie są to już znane z innych gier nieforemne bryły, w których tylko przy dużej wyobraźni można było dostrzec ludzkie kształty. Tutaj zawodnicy mają odpowiednie proporcje, a tworzące ich tekstury są znakomitej jakości. Oczywiście, w wypadku symulatora piłkarskiego wygląd to nie wszystko, wiele bowiem zależy od animacji. I tu nie będę oryginalny – jest ona oszałamiająco płynna i dokładna. Zawodnicy „zachowują się" na boisku dokładnie w taki sam sposób, jaki mamy okazję podziwiać na transmisjach meczów (wszystkie zwody, kopnięcia, a nawet faule wyglądają niemal tak, jakby na ekranie monitora wykonywał je żywy zawodnik).



Równie efektownie przedstawione są warunki atmosferyczne. Deszcz, śnieg oraz np. gra w nocy, przy sztucznym oświetleniu – to konieczność zastosowania zupełnie różnych taktyk. W deszczu zawodnicy ślizgają się po mokrej trawie, tak samo (lecz w o wiele szerszym zakresie) na zaśnieżonym boisku – trzeba grać niezwykle ostrożnie i równie delikatnie obchodzić się z piłką. Natomiast w sztucznym oświetleniu znacznie zmniejszona jest „czytelność" przeprowadzanych akcji – gorsza widoczność na boisku, rzucane przez zawodników cienie i tym podobne przeszkody. Łatwo wtedy stracić piłkę z oczu i może ona zostać przejęta przez graczy drużyny przeciwnej.



W przystosowywaniu gry do potrzeb poszczególnych graczy bardzo przydają się możliwości zmiany ustawienia kamer. Dokonuje się tego na dwa sposoby: zmiana kąta nachylenia nad powierzchnią boiska oraz oddalenie kamery od akcji. Szczególnie ten drugi sposób jest szalenie ważny – powoduje bowiem natychmiast zauważalną zmianę dynamiki akcji, co daje możliwość doboru odpowiedniego (do umiejętności) stopnia trudności.

Zaskoczony byłem faktem, jak urozmaicona jest ścieżka dźwiękowa International Superstar Soccer 64. Wydawać by się mogło, że ze względu na niewielką pojemność kartridża autorzy „skazani" będą na kilka efektów dźwiękowych, może jakąś muzykę odgrywaną w tle i nic więcej. Tymczasem (kolejna miła niespodzianka) oprawą dźwiękową gra wcale nie ustępuje tytułom na inne platformy, wydawanym na krążkach CD. Na początku, podczas przechodzenia przez kolejne menu, wita nas bardzo ładna muzyka.

Największa niespodzianka czeka jednak już po rozpoczęciu gry. Na kartridżu znalazło się tak wiele (i to dobrej jakości) różnych okrzyków publiczności! A najbardziej zaskakuje komentator. Podczas całego meczu z głośników dobiega jego głos, omawiający dziejące się na boisku rzeczy. Oczywiście, nie było możliwe użycie w relacji nazwisk wszystkich zawodników (zresztą i tak niewiele by to dało) – autorzy musieli się posługiwać ogólnymi zwrotami typu „player" czy określeniami pozycji, na jakiej gra dany zawodnik. Fakt jest jednak faktem – ISS 64 ma jedną z najbardziej dynamicznych ścieżek dźwiękowych, jakie dane mi było słyszeć.

Realizm

Wspomniałem przed chwilą o nazwiskach zawodników. Jak można się łatwo domyślić, nie ma tu prawdziwych składów występujących drużyn. Jak zwykle, najbardziej śmieszą nazwiska polskich graczy – np. jednym z głównych zawodników naszej drużyny jest niejaki Gierek. Być może to jakieś nowe posunięcie trenera polskiej kadry... Nigdy nie mogłem zrozumieć, dlaczego autorom nie zależy na zwiększaniu realizmu gry, a co za tym idzie – jej atrakcyjności, właśnie poprzez umieszczanie prawdziwych danych zawodników.

Na szczęście, czego autorzy nie dopatrzyli w kwestii nazwisk, to zrekompensowali we wszystkich pozostałych aspektach gry piłkarskiej. Przede wszystkim, ogromny jest wybór rozmaitych zagrań dostępnych graczowi. Właściwie każda używana przez zawodowych piłkarzy zagrywka znalazła swe miejsce w ISS 64. Ważne jednak, by już na samym początku gry wybrać sobie optymalne ustawienie przycisków – niewłaściwe grozi kontuzją palców. Tutaj, niestety, wychodzi na jaw pewna niewygoda przy konieczności używania wszystkich niemal przycisków joypada jednocześnie. Trzeba bowiem operować joystickiem analogowym, a jednocześnie trzymać przycisk biegu, podawać do kolejnego zawodnika, w końcu strzelać... Dlatego warto trochę poćwiczyć w opcji treningu, aby dobrać odpowiednie ułożenie klawiszy.

Kiedy już dokonamy tej, jak się później okaże, niełatwej (choć ważnej) sztuki, możemy poćwiczyć trochę we wspomnianej opcji treningu. Ma kilka wariantów, w tym oczywiście ćwiczenie zagrań. Tu widać ogromne rozbudowanie gry – właściwie z każdej, nawet najtrudniejszej sytuacji można znaleźć jakieś wyjście. Dlatego właśnie gracz ma do dyspozycji kilka rodzajów podań, strzał zwykły, lob, wślizgi itd. Wszystkie te czynności wykonywane są na dodatek w różny sposób, w zależności od tego, w którym miejscu boiska znajduje się zawodnik, w jakim kierunku jest zwrócony itp. Przesuwa to część obowiązków związanych

z doborem odpowiedniego zagrania na konsolę.

W większości dostępnych do tej pory tytułów piłkarskich na wszystkie chyba platformy sprzętowe istniał jeden podstawowy problem związany ze strzeleniem gola – bramkarz był albo wszechmocny i wyłapywał wszystkie bez wyjątku piłki zmierzające do bramki, albo też przepuszczał byle szmatę strzeloną z drugiej strony boiska. Tutaj sytuacja jest w pewnym stopniu znormalizowana, czyli bramkarz, zwykle dość sprawny, ma chwile „zamyślenia" i zdarza mu się wpuścić dość łatwego gola. Trzeba jednak zaznaczyć, że jakość gry bramkarza w dużym stopniu zależy od „jakości" całej drużyny. Dlatego nigdy bramkarz polski nie będzie bronił lepiej niż reprezentant Niemiec.

Stopniowanie trudności w International Superstar Soccer opiera się po części na doborze odpowiedniej drużyny. Można więc sobie wyobrazić, jaka była moja frustracja, gdy rozpocząłem grę z polską drużyną (co ze względów patriotycznych jest zrozumiałe). Do mojej bramki wpadało po kilka goli na mecz, podczas gdy ja wykonywałem może ze dwa, nieudane oczywiście, rajdy na bramkę przeciwnika. W związku z tym radziłbym jednak zacząć zabawę od gry silniejszymi drużynami, np. Niemcy czy Holandia.

Z realizmem w grze łączy się również pewna swoboda zachowań. W wypadku gry piłkarskiej wiąże się to z faulowaniem, podcinaniem i innymi, podobnymi zagraniami. Jak się już zdążyłem zorientować, autorzy ISS 64 hołdują idei jak największej swobody dla gracza. Dlatego możliwe jest dokonywanie fauli podczas gry, ale nie tylko. Pewną formą odreagowywania stresu związanego z nieudaną akcją może być na przykład... nokautowanie bramkarza drużyny przeciwnej, podczas gdy on stara się wybić piłkę spod swojej bramki. Możecie to sobie wyobrazić? Bramkarz trzymający w rękach piłkę, zamierzający ją właśnie wykopać w dalekie rejony boiska i piłkarz drużyny przeciwnej, walący go na odlew w twarz.

Widok przewracającego się bramkarza za każdym razem budzi we mnie podziw dla autorów – właśnie za to, że umieli wprowadzić do swojego produktu tak wiele szczegółów, urozmaicających grę. Oczywiście, za wspomniane wyżej zachowanie zawsze czeka kara – podbiega sędzia główny i wzburzony pokazuje zawodnikowi kolorową kartkę. Nie warto więc robić podobnych „przedstawień" podczas uczestniczenia np. w pucharach, bo może się to skończyć ograniczeniem składu drużyny w następnych meczach.



Piłka w grze

Zanim przejdziemy do omawiania samej rozgrywki, warto przez chwilę spojrzeć na dostępne rodzaje gier. Nie jest to bowiem zestaw standardowy. Owszem, większość opcji jest dobrze znana z innych piłkarskich tytułów. Są to m.in.: rozgrywanie pojedynczych meczów, uczestnictwo w międzynarodowych pucharach i ligach (są to jednak imprezy „no name") oraz, oczywiście, wspomniany już trening (gdzie można ćwiczyć zagrywki oraz stałe fragmenty meczu). I dochodzimy do najbardziej oryginalnej i niespotykanej opcji – scenariuszy.



Co to takiego? Po prostu zestaw rozmaitych sytuacji „co by było, gdyby...". Jest tych scenariuszy aż szesnaście, o bardzo zróżnicowanym stopniu trudności. Możemy więc wybrać jedno z łatwiejszych zadań, na przykład utrzymanie prowadzenia jakąś silną drużyną. Dostępne są również scenariusze bardziej skomplikowane: grając słabszym zespołem przeciwko silnemu przeciwnikowi, na dwie minuty przed końcem gry odzyskać prowadzenie. Sami przyznacie, że są to już opcje dla bardzo zaawansowanych graczy. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by próbować swych sił w prostszych i mniej skomplikowanych scenariuszach.

Skoro przedstawiłem już wszystkie najważniejsze opcje, pora chyba na informacje o głównej części International Superstar Soccer 64, czyli po prostu o meczu. Jak wspomniałem, jest dopracowany wręcz perfekcyjnie zarówno od strony graficznej, jak i dźwiękowej, a ponadto bardzo realistyczny. Dobrze została rozwiązana kwestia stałych fragmentów gry. Podczas wykonywania rzutów wolnych lub rożnych gracz może decydować o wszystkich parametrach strzału – kierunku, sile itp. Wspominam o tym, bowiem nie każda gra piłkarska pozwala na taką swobodę. Bardzo ciekawie zostały też rozwiązane rzuty karne. Gracz wykonujący taki rzut porusza niewielkim kwadracikiem (symbolizującym oczywiście kierunek, w jakim chce wysłać piłkę) na tle bramki. W tym samym czasie swoim kwadratem operuje bramkarz. Obrona sprowadza się do tego, aby bramkarzowi, w chwili oddania przez gracza strzału, udało się swoim kwadratem idealnie pokryć kwadrat strzelającego. Być może brzmi to trochę skomplikowanie, ale metoda jest bardzo prosta i dobra.

Rzecz jasna, jak w wypadku każdej gry sportowej, najlepiej grać w ISS 64 w kilku. Wykorzystano tu naturalnie możliwość podłączenia aż czterech joypadów, lecz również podczas gry w dwie osoby ISS sporo zyskuje. Z drugiej strony, trzeba przyznać, że sztuczna inteligencja i strategia graczy sterowanych przez konsolę są na wysokim poziomie. O ile zwycięstwo z Polską nie nastręcza większych trudności, to pokonanie Brazylii (na wyższym poziomie trudności) jest wyczynem. Wszystkie akcje można oczywiście obejrzeć na powtórkach. I trzeba przyznać, że właśnie w opcji „replay" widać potęgę graficzną ISS 64. Nawet największe zbliżenia nie powodują żadnej pikselizacji, rozmazania itp.

Moim skromnym zdaniem, International Superstar Soccer 64 jest w tej chwili najlepszą grą sportową, w jaką można pograć w domu.

YuYo



Nintendo 1997

American Computers & Games

Sportowa

Nintendo 64

Grafika: 96%

Dźwięk: 88%

Ogółem: 96%

MARIO KART 64

Na tę grę czekałem właściwie od chwili, w której dostałem do testowania konsolę Nintendo 64. Mając stały dostęp do zachodnich czasopism – czyli do filmików umieszczonych na dołączanych do nich kompaktach – wiedziałem mniej więcej, czego się spodziewać. Moja ciekawość wypływała z faktu, że w poprzednie „wcielenie" Mario Kart sporo pogrywałem na 16-bitowym Super Nintendo i, obok serii Donkey Kong Country, była to moja ulubiona gra.

W wersji 64-bitowej gra jest oczywiście przeniesiona w trzy wymiary. W wypadku Mario Kart było to o tyle łatwe, że nawet starsze wersje gry były częściowo 3D. Dlatego też zamiast zupełnej rewolucji, jak w Super Mario 64, można się było spodziewać „jedynie" nowej grafiki, jakichś dodatków itp. Efekt starań autorów nowej wersji Mario Kart z jednej strony zasługuje na podziw, z drugiej zaś – nieco rozczarowuje.

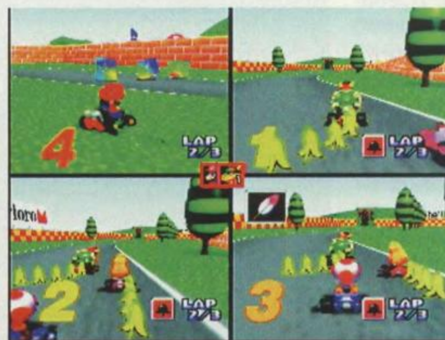
Trasy, czyli to co decyduje, że gra nie znudzi się zbyt prędko, są bardzo porządnie zaprojektowane, a w kilku przypadkach nowatorskie. Łącznie jest aż szesnaście: cztery różne puchary, po cztery trasy w każdym. Wszystkie zawierają jakieś elementy trójwymiarowości i, chociaż nie mają nadmiaru tekstur, ogólnie robią bardzo dobre wrażenie (to samo zresztą było z Super Mario 64 – mimo pewnego ubóstwa tekstur, ogólny wygląd gry zachwycał).

Dość nietypowo są za to wykonane postacie uczestniczące w wyścigu. Są to bohaterowie znanych gier Nintendo (Mario, Luigi, Wario, Donkey Kong, Yoshi itd.), jednak nie wykonani w pełnych trzech wymiarach. Sposób przedstawienia postaci jest trochę dziwny – to nie teksturowana bryła, lecz obracany sprite. Szczerze mówiąc, autorzy mogli się tu lepiej wykazać. Na szczęście, animacja jest bardzo płynna (z wyjątkiem trybu gry w cztery osoby) i tuszuje wady.

Muzyka towarzysząca grze chwilami bardzo przypomina tę z Super Mario 64. Nic dziwnego, obie gry wykonane są w tym samym, nieco dziecinnym, ale przede wszystkim zabawnym klimacie. Proste i jednocześnie pasujące do grafiki melodie mogą jednak po pewnym czasie stać się nieco denerwujące. Na szczęście, można je wyłączyć i delektować się jedynie odgłosami samego wyścigu. Odgłosami bardzo porządnie wykonanymi i, co ważne, nie rozpraszającymi uwagi.

Mario Kart 64 to nie tylko wyścigi. To przede wszystkim nieustająca bitwa o wyższe miejsce, lepszy czas itp. Na szczęście, w walce o lepszą lokatę gracze nie są skazani jedynie na swoje bolidy. Na każdej trasie leży mnóstwo znaków zapytania, przez które należy przejechać – wtedy nasz gokart zostanie wyposażony w nowe akcesoria. Zazwyczaj jest to jakaś broń, np. rakiety, które mają formę







odrzutowych... skorup i różny sposób działania. Rakiety zielone po wystrzeleniu będą odbijać się od napotkanych obiektów, aż w końcu trafią na pojazd któregoś gracza. Z kolei skorupy czerwone to rakiety samonaprowadzające się na cel. Ten ostatni musi być jednak w miarę blisko, bowiem rakiety dążą do wrogów najkrótszą drogą. Są również inne elementy wyposażenia, np. skórki od bananów (zastosowania nie trzeba chyba tłumaczyć) oraz grzybki–dopalacze. Nie ma tu miejsca, aby wymieniać wszystkie – zresztą wystarczy zagrać kilka razy, by poznać większość i zrozumieć ich działanie.

Jedną z zalet Nintendo 64, w porównaniu z konkurencyjnymi konsolami, jest posiadanie aż czterech złączy joypada. Dlatego każda niemal gra – Mario Kart 64 także – ma opcję gry w kilka osób. I mimo że N64 to konsola o ogromnych możliwościach, przy czterech graczach animacja zaczyna wyraźnie skakać. Psuje to nieco zabawę, uniemożliwia bowiem precyzyjne kierowanie pojazdem – niezbędne, aby zająć dobrą lokatę. Wystarczy jednak przełączyć się w tryb trzech graczy, by pozbyć się problemu – gra odzyskuje poprzednią jakość.

Trzeba przyznać, że nawet przy wykorzystaniu opcji gry we dwóch, Mario Kart 64 dużo zyskuje. Oczywiście, najwspanialsza jest zabawa w Battle Mode, ale i zwykłe wyścigi robią się znacznie ciekawsze – zawsze przyjemniej wygrać z siedzącym obok człowiekiem niż z maszyną. A skoro już jesteśmy przy wygrywaniu, to pora na przedstawienie największej, moim zdaniem, wady Mario Kart 64. Gra oszukuje. Tak, ni mniej, ni więcej – oszukuje. I nie są to jedynie moje wymysły, bowiem potwierdziły to wszystkie znane mi osoby, które miały z nią kontakt. W czym przejawiają się „oszustwa" gry? W tym, że nieważne, o ile gracz wysforuje się do przodu – zawsze znajdzie się jakiś pojazd sterowany przez konsolę, który albo wyprzedzi go tuż przed metą albo będzie się usilnie starał to uczynić. Nie byłoby problemu, gdyby konsolowi „konkurenci" wygrywali uczciwie – zbierając leżące na drodze dodatki.

Na szczęście tryb Battle Mode (dla kilku graczy) jest wolny od tych wad. Chodzi w nim tylko i wyłącznie o fizyczne wyeliminowanie przeciwnika, nie ma bowiem linii startu czy mety. Każdy uczestnik ma po prostu trzy baloniki symbolizujące życia, po utracie których przegrywa. Na potrzeby Battle Mode stworzono cztery dodatkowe plansze, o różnych poziomach trudności i urozmaiconym wyglądzie.

Czy więc Mario Kart 64 jest grą dobrą tylko i wyłącznie wtedy, gdy gra się w kilku (ewent. tylko we dwóch)? Chyba tak – wtedy nawet szachrajstwa komputerowych przeciwników łatwiej znieść. Faktem jest jednak, że pod tym względem autorzy się nie popisali. A szkoda, bo gdyby nie to, Mario Kart 64 otrzymałaby znacznie wyższą notę.

YuYo



Nintendo 1997

American Computers & Games

Wyścigi

Nintendo 64

Grafika: 89%

Dźwięk: 85%

Ogółem: 74%

Renesans

Tak, Moi Drodzy, na rynku amigowym powoli rozpoczyna się odwilż – zarówno dla oprogramowania profesjonalnego, jak i rozrywkowego. Zapowiadanych jest naprawdę wiele znakomitych tytułów, ale właśnie – na razie jedynie zapowiadanych. Dla mnie to niemały problem – czytać wspaniałe wiadomości o nadchodzących grach i jednocześnie nie widzieć żadnego gotowego, wartego uwagi produktu... Dlatego też zdecydowałem się na „newsową" formułę bieżącego odcinka działu Amiga.

Czy na pewno rozpoczyna się 7 tłustych lat dla amigowych graczy? Moim zdaniem, tak. Dowodów nie trzeba szukać daleko, wystarczy popatrzeć na zapowiadane tu tytuły lub zasiąść przed komputerem i odwiedzić stronę WWW Gambler On-line. Tam znajdziecie jeszcze więcej informacji.

Zatem do „przeczytania" za miesiąc – może już będą recenzje przedstawianych tu tytułów... W następnym numerze postaram się również zamieścić obszerny artykuł o tym, jak wykorzystać Amigę jako Macintosha (oczywiście za pomocą emulatora ShapeShifter) – również do grania.

yuyo@lupus.waw.pl

Explorer 2260

Wszyscy tęsknimy za czasami, kiedy od gier na Amigę uginały się półki w sklepach komputerowych, zaś na monitorach królował... Frontier. Tak, to wspaniałe połączenie wielu gatunków do tej pory może być uważane za wzór gry ekonomicznej. Na szczęście, już niedługo będziemy mogli latać w kosmosie, handlować itd. – dzięki nowemu tytułowi, Explorer 2260.

Jak wiele zapowiadanych produktów, tak i ten miał się ukazać już jakiś czas temu, lecz tzw. przeciwności losu spowodowały, że będzie można w niego pograć dopiero jesienią bieżącego roku. Warto jednak czekać, bowiem Explorer 2260 jest grą bardzo rozbudowaną i interesującą pod wieloma względami.

Bardzo mocna jest warstwa merytoryczna. Podczas kosmicznych podróży z planety na planetę będziemy poznawać dziesiątki rozmaitych historii, nie tylko stanowiących tło fabularne. Gracz będzie mógł w nie ingerować i przeżywać wspaniałe przygody.

Gra zawiera mnóstwo rozbudowanych informacji o dostępnych urządzeniach, zjawiskach i strukturze świata przyszłości. To chyba nabardziej kompleksowo przygotowana gra od czasów Frontiera.

Grafika ma być także silnym punktem Explorera 2260. Znakomicie wykonana – wszystko w pełnych trzech wymiarach, z dużą liczbą szczegółów i płynną animacją (oczywiście, tylko na tych mocniejszych konfiguracjach Amigi). Oczarować ma nawet wspaniale wyrenderowane intro.

Podczas samej rozgrywki gracze nie będą mogli narzekać na brak atrakcji. I to nie przeżywane przygody będą esencją gry, lecz handlowanie towarami oraz przeprawy z planety na planetę. W tej chwili wydaje się, że w wielu aspektach Explorer przypominać będzie Frontiera – i bardzo dobrze, należy się wzorować na najlepszych poprzednikach.

Nie wiadomo jeszcze, jaka konfiguracja Amigi będzie potrzebna do odpalenia Explorera. Można oczywiście przyjąć, że im silniejszy sprzęt, tym gra będzie lepiej działać. Ale czy np. na procesorze 030 będzie można grać już w miarę komfortowo?



Forgotten Forever

Z każdym miesiącem pojawia się coraz więcej informacji o tym tytule. Jeszcze jakiś czas temu nie było wcale pewne, czy autorom uda się stworzyć coś podobnego choćby do Dune 2, teraz zaś wiadomo, że Forgotten Forever będzie stanowić konkurencję nawet dla osławionego Command & Conquer.

W chwili obecnej gra nie znajduje się jeszcze w stadium końcowym, lecz nie pozostało już wiele do zrobienia. Lada chwila możemy spodziewać się grywalnej wersji demo Forgotten Forever, którą oczywiście umieścimy na kompakcie Gamblera.

A teraz o atrakcjach, oferowanych przez FF. Będzie tam kilkadziesiąt jednostek dostępnych graczowi i komputerowemu przeciwnikowi. Rozgrywka ma się toczyć na sześciu zupełnie różnych terenach, wliczając w to – przedstawione na zdjęciach obok – pustynię i tereny polarne. Z ostatnich nowości: każdy pojazd będzie miał trzy paski informujące o poziomie paliwa, energii oraz amunicji.



Nie jest jeszcze pewne (choć bardzo prawdopodobne), czy gra będzie wykorzystywała możliwości zabawy przez Internet. Z całą pewnością przedłużyłoby to jej żywot i umożliwiło wielu miłośnikom Forgotten Forever



rozgrywanie między sobą potyczek. Wymagania sprzętowe – prawdopodobnie minimalną konfiguracją, na której FF ruszy, będzie Amiga wyposażona w procesor 030 i 4 MB RAM, oczywiście z kartą graficzną lub układami AGA. Gra ma być wydana na krążku CD i nie zostało jeszcze podjęta decyzja, czy będzie także wersja przeznaczona tylko dla posiadaczy twardych dysków.

Jeżeli chcecie zasięgnąć szerszych informacji, polecam podróż do Internetu. Oficjalna strona grupy Charm Design, twórców Forgotten Forever, mieści się pod adresem:
http://dragon.klte.hu/˜zavacki/

Gilbert Goodmate

Chociaż na razie wszyscy miłośnicy przygodówek czekają przede wszystkim na amigową wersję Mysta, nie należy odwracać się od innych ciekawych tytułów. Na przykład, pierwszej amigowej produkcji grupy Prelusion – Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria.



Gra zapowiadana jest od około dwóch lat, kiedy to przedstawiono światu pierwsze obrazki z tworzonej wersji. Wtedy wydawało się, że gra bliska jest ukończenia, lecz trzeba było czekać aż do tej chwili, aby dowiedzieć się jakichś nowych szczegółów.

Grafika jest w pełni rysowana, w bardzo dobrym stylu, zbliżonym do tego z przygodówek LucasArts. W ogóle cały wygląd gry – ekran akcji, menu, nawet animacje – jest podobny choćby do Monkey Island. Sterowanie jest proste, zastosowano bowiem sprawdzony już od wielu lat system point-and-click, z opcjami wybieranymi z menu. Niestety, Gilbert Goodmate działać będzie jedynie w niskiej rozdzielczości, co nieco rozczarowuje, gdy przypomnimy sobie inne, wydane już lub dopiero zapowiadane, amigowe przygodówki.

Fabuła jest co najmniej dziwna. Historia opowiada o dzielnym bohaterze, którego dziadek jest obwiniany o kradzież gigantycznego... muchomora i grozi mu śmierć. Łatwo się domyślić, że właśnie gracz ma uratować głowę dziadka. Nie będzie to łatwe, czas szybko płynie (bohater musi odnaleźć muchomora w ciągu tygodnia), a gracz ma do rozwiązania wiele zagadek. Spotka też sporo ciekawych niespodzianek.



Z danych, jakie posiadam, nie można niestety wywnioskować, jaki będzie poziom trudności gry, nie ma też niczego o problemach do rozwiązania. Pozostaje mieć nadzieję, że nie będą to kolejne przygody w rodzaju: „podnieś telewizor, wrzuć go do beczki z farbą a dostaniesz dziurawy kalosz, który...".

W każdym razie dobrze, że na rynku przygodówek będzie jakaś, choćby niewielka, konkurencja. Zresztą niedługo będzie można się spodziewać gry z pogranicza przygodowych i RPG, jednak z trójwymiarową grafiką – Trapped 2.

Phoenix

Mam przyjemność zapowiedzieć kolejną grę będącą znakomitą mieszanką gatunków. W pewnym sensie może przypominać zapowiadaną obok grę Explorer 2260, lecz wydaje się, że będzie mieć bardziej rozbudowaną warstwę ekonomiczno-strategiczną.

Zanosi się na to, że Phoenix będzie grą dobrze dopracowaną (jest już robiony około 2 lat). Gracz ma podróżować między galaktykami, walczyć z kosmicznymi piratami, ale także wypełniać powierzane mu misje oraz, oczywiście, handlować towarami.

Phoenix będzie wymagał przynajmniej Amigi z kośćmi AGA (będzie również support dla kart graficznych), procesorem 68030/50, 4 MB pamięci oraz, w zależności od wersji, twardym dyskiem lub napędem CD. W zamian gracz otrzyma bogatą szatę graficzną wykorzystującą tryby AGA, z grafiką 3D tworzoną w czasie rzeczywistym i dodatkowo z mnóstwem renderowanych obrazków oraz animacji służących jako przerywniki.



Do zwiedzenia będzie ponad 15 planet, handlować będzie można również ponad piętnastoma towarami. W porównaniu choćby z Frontierem nie jest to dużo, lecz autorzy zapowiadają dobrą zabawę. Ma temu pomóc wyposażenie Phoenixa w opcje łączenia się przez Internet, co na Amidze jest jeszcze bardzo rzadko spotykane (a szkoda, wszakże dla pecetów wytworzył się już cały rynek gier on-line).

Dodatkowe informacji można znaleźć w Internecie, na stronie WWW Future Tales Entertainment:

http://www.xgw.fi/~slice/ftales/



Sword

Niemiecka firma Titan Computer powinna być znana polskim graczom głównie z tego, że zainteresowała się polską grą Brain Killer (recenzja w Gamblerze 7/97). Tymczasem okazało się, że to nie jest jedyny projekt firmy Titan i już niedługo pojawią się kolejne tytuły przez nią wydane. Jednym z nich będzie gra Sword.

Jak zapowiada wydawca, ta propozycja ujrzy światło dzienne w sierpniu tego roku. Sword jest grą przygotowywaną przez grupę Serio Comic; należy do lubianego szczególnie przez młodszych graczy gatunku gier platformowych. Nie będzie to jednak gra przeznaczona wyłącznie dla najmłodszych, a to z powodu dużej liczby łamigłówek, jakie czekają na gracza. Fakt ten zbliża Sword bardziej ku grom logicznym niż zręcznościowym (chociaż, oczywiście, skakanie po platformach będzie główną częścią zabawy).





Sword zostanie wydany w dwóch wersjach. Jedna będzie przeznaczona dla starszych modeli Amigi, z kośćmi ECS, druga – dla maszyn z układami AGA. Ta druga będzie się wyróżniała również tym, że wyjdzie wyłącznie w wersji kompaktowej. Będzie miała znacznie lepszą grafikę postaci (zarówno głównego bohatera gry, zabawnego chłopca, jak i przeciwników) oraz mnóstwo samplowanych rozmówek (szczególnie interesujące, zważywszy na przynależność gatunkową gry), filmy między poszczególnymi poziomami, więcej rodzajów wrogów, animowane tła i inne dodatkowe atrakcje. Widać więc, że grupa Serio Comic postanowiła wspierać głównie Amigi z chipsetem AGA.

W przypadku platformówek najważniejsza jest grywalność. Jak można przypuszczać z pierwszych zapowiedzi, będzie ona równie dobra jak wykonanie graficzne. Autorzy postawili na logikę gracza, więc czynności będą wykonywane niemal intuicyjnie. Więcej o grze:

http://www.vossnet.de/titanhb/

Rozwijaj umiejętności i technologie, by pomóc swoim ludziom skolonizować galaktykę. Zaprojektuj statki kosmiczne by bronić swojego imperium potężną flotą gwiezdną. Handluj z obcymi rasami, odkrywaj i kolonizuj nowe planety.
MASTER OF ORION II 139,99 zł

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE ®
SKLEP WYSYŁKOWY

Termin wysyłki 3-14 dni. Większość paczek wysyłamy w ciągu **24 godzin!!!** Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 1.10.97.

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

Wysyłka bezpłatnie już od **89 zł!!!**

PC CD-ROM GRY

MEGAPAK 7
Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim(Win 95), Ceasar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight
Wielostronicowa instrukcja po polsku.
MEGAPAK 7 169,99 zł

Ta nowa gra wojenna to szybki i zacięty wyścig po terytoria i surowce na pięciu nieprzyjaznych planetach. 6 typów robotów o unikalnych osobowościach, 11 rodzajów sprzętu (czołgi, wyrzutnie rakiet) na 20 poziomach z opcją gry w sieci dla 4 graczy.
Z 79,99 zł

Wyrównaj rachunki z potężnym Światowym Konsorcjum. Tylko Twój instynkt, zwinność i siła ognia pozwolą Ci przetrwać. Używając 19 rodzajów niszczycielskich broni, zbadaj 10 wielopoziomowych środowisk. Unikaj pułapek i odkrywaj tajemnice przeciwników.
CRUSADER NO REGRET 59,99 zł

Pakiet zawiera dodatkowe misje do gier: Red Alert (ponad 450 misji), Warcraft II (ponad 700 misji) oraz Command & Conquer (ponad 200 misji). Przyjemny i efektywny interfejs automatycznie dodający nowe poziomy do wszystkich trzech gier.
TACTICAL OPERATIONS 79,99 zł

Gabriel Knight i jego asystentka Grace Nakamura odnajdują łowcę cieni i angażują w rozwikłanie tajemnicy serii morderstw będących jakoby dziełem wilkołaków. Intrygująca akcja, niełatwe do rozwikłania zagadki wpisane w mroczną atmosferę tej pasjonującej gry.
GABRIEL KNIGHT II 88,50 zł

Weź udział w 50 misjach bojowych, pilotując jeden z 9 drobiazgowo pokazanych myśliwców Gwiezdnych Wojen, ramię w ramię z rebeliantami lub przeciw nim. Rozważnie wybieraj statki kosmiczne oraz uzbrojenie i udowodnij kto jest najlepszym pilotem.
X-WING vs. TIE FIGHTER 174,99 zł

Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą XCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.
UFO 1/X-COM (UFO2) 79,99 zł

(0-94) 402-541
Szczegóły - kupon zamówienia

Długo oczekiwana w pełni spolszczona wersja strategicznej gry wszechczasów. Stań na czele armii, negocjuj z wrogami i buduj cuda świata, wykorzystując nowe technologie. Podejmuj decyzje społeczno-polityczne i ekonomiczne aby zapewnić rozkwit Cywilizacji.
CIVILIZATION II PL 139,99 zł

A.D. COP	99.99
A.D. 2044 - 2CD	114.99
A.T.F. GOLD	139.99
AGE OF RIFLES	139.99
ALIEN TRILOGY	129.99
A.M.O.K.	139.99
ARCHIMEDEAN DYNASTY	144.99
ASSASIN 2015	129.99
ASSAULT RIGS	119.99
AVALON CLASSIC 1	69.00
AVALON CLASSIC 2	69.00
AZRAEL'S TEAR	129.99
BIOFORGE	49.99
BLAM! MACHINEHEAD	139.99
BLOOD	139.99
BROKEN SWORD	144.99
C.&C. - RED ALERT	144.99
CATZ	79.99
CHESSMASTER 5000 *(Win. 95)*	139.99
CITY OF LOST CHILDREN	129.99
CIVILIZATION 1 + COLONIZATION	79.99
CIVILIZATION 2 wersja polska	139.99
CLANDESTINY	79.99
CLOSE COMBAT - Microsoft	109.99
COMANCHE 3.0	139.99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY - 4 CD	159.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry: Great Naval Battles IV: Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles II: Guadalcanal 1942-43, Great Naval Battles III: Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.	
COQUEST EARTH	144.99
COUNTERSTRIKE (misje RED ALERT)	84.99
CRUSADER NO REGRET	59.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50
DARKLIGHT CONFLICT	139.99
DEADLOCK	129.99
DEATH RALLY	88.50
DEATHWARE	119.99
Zestaw zawiera pełne wersje gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grywalne demonstracje gier: Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent Test Flight, War Wind, Necrodome, Mega Race II, Wolfenstein 3D.	
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD	139.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 12 wojennych gier strategicznych: Harpoon II, V for Victory:Utah Beach, V for Victory: Marken Garden, Genghis Khan II, Romance of the Kingdoms III, Operation Europe:Path to Victory, High Command, Command HQ, Panzer General, Steel Panthers, Wargame Construction Set II: Tanks! Instrukcja po polsku.	
DESTRUCTION DERBY II	139.99
DIABLO - WIN '95	144.99
DIE HARD TRILOGY *(Windows 95)*	139.99
DOUBLE PLAY	139.99
Na dwóch płytach CD-ROM zawiera dwie doskonałe gry zręcznościowe: **PITFALL** oraz **EARTHWORM JIM** zaprojektowane specjalnie dla Windows 95. Dodatkowo otrzymasz doskonały 6-przyciskowy **PC GAME PAD (SV-233)** wart **70 zł!!** Także zaprojektowany dla Windows 95.	
DOWN IN THE DUMPS	88.50
DRAGON LORE II	88.50
DUNGEON KEEPER	139.99
EARTHSIEGE 2	129.99

ECSTATICA II wersja polska	139.99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	159.99
FALLEN HAVEN	139.99
FATAL RACING	59.99
FIFA '97	139.99
FIFA SOCCER	49.99
FIFA SOCCER MANAGER	139.99
FLYING CORPS	144.99
FORMUŁA 1	179.99
FRAGILE ALLEGIANCE	88.50
GABRIEL KNIGHT II - 6CD	88.50
GENE MACHINE	79.99
GEX - Microsoft	114.99
GNOME	139.99
GOOSEBUMPS - Microsoft	154.99
GRAND PRIX 2 - Formuła I	134.99
HARVESTER	88.50
HELFIRE ZONE	49.99
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	144.99
HIND	139.99
HYPERBLADE *(Windows 95)*	TEL.
INTERSTATE '76	129.99
JET FIGHTER III	149.99
KAJKO I KOKOSZ	69.00
KICK OFF '96	88.50
KKND	139.99
KRAZY IVAN	129.99
LITTLE BIG ADVENTURE	49.99
LONGBOW AH - 64D GOLD	139.99
LORDS OF THE REALM II	139.99
MASTER OF ORION 2	139.99
M.A.X.	144.99
MDK	139.99
MECHWARRIOR 2	139.99
MEGAPAK 6 - 10 CD	154.99
Na 10 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr. Arcade Racing. Instrukcja po polsku.	
MEGAPAK 7 - 11 CD	169.99
Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim(Win 95), Ceasar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight Wielostronicowa instrukcja po polsku.	
MEGARACE II	119.99 zł
MEGASIXPAK	139.99 zł
Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier: Actua Soccer, Magic Carpet 2, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, TerraNova. Wielostronicowa instrukcja po polsku.	
MILLENIA	79.99
MONSTER TRUCK MADNESS - Microsoft	114.99
MOTO RACER	139.99
NASCAR RACING II	139.99
NBA '97	139.99
NEED FOR SPEED 2	139.99
NECRODOME	144.99
NET: ZONE	79.99
NORMALITY	59.99
OUTLAWS	TEL.
PHANTASMAGORIA II - WIN 95	159.99
POD	129.99

PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA	99.99
Przygodówka w całości po polsku.	
POLANIE CD	84.99
POWER F1	139.99
PRIVATEER 2 - Darkening	149.99
PSYCHIC DETECTIVE	49.99
PYROTECHNIKA	49.99
REALMS OF THE HAUNTING	149.99
RELOADED	129.99
RETURN FIRE	88.50
RIOT	139.99
ROAD WARRIOR	59.99
S.T.O.R.M.	88.50
SCARAB *(Windows 95)*	139.99
SCORCHED PLANET	59.99
SCORCHER	134.99
SETTLERS II	139.99
SETTLERS II - nowe misje	79.99
SHELLSHOCK	88.50
SHERLOCK HOLMES II	79.99
SIDELINE	69.99
SIM ANT	49.99
SIM CITY	49.99
SIM EARTH	49.99
SIM FARM	49.99
SIMPSONS CARTOON STUDIO	139.99
SKY NET - THE TERMINATOR	88.50
SMURFY	125.00
SOUL TRAP	119.99
STAR GENERAL (Windows 95)	TEL.
STRIFE	129.99
SPEED HASTE	49.99
STEEL PANTHERS II	139.99
SWIV 3D	139.99
SYNDICATE WARS	79.99
TACTICAL OPERATIONS II	79.99
TEENAGENT	69.00
THE 11-th HOUR	59.99
THEME HOSPITAL	139.99
TILT	79.99
TIME WARRIORS	139.99
TOMB RIDER	139.99
TOONSTRUCK	144.99
TOP GUN - 2CD	88.50
TOUCHE- przygody muszkieterów	119.99
Przygodówka w całości po polsku.	
TUNEL B-1	139.99
UFO 1 + X-COM (UFO 2)	79.99
UFO 3	139.99
WAR COLLEGE	79.99
WAGES OF WAR	139.99
WARCRAFT II	139.99
U.S. NAVY FIGHTERS '97	139.99
WARHAMMER - CIEŃ ROGATEGO SZCZURA	139.99
WAR WIND (Windows 95)	134.99
WERSAL 1685	139.99
Przygodówka w całości po polsku.	
WOODEN SHIPS & IRON MAN	139.99
WORMS UNITED	129.99
XS	139.99
X-WING vs TIE FIGHTER	174.99
Z	79.99

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	42.90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90
4 misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	29.90
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	24.90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	52.90
Gra przygodowa po polsku.	
ELEKTROBODY	35.90
Gra przygodowo-zręcznościowa	
F-29 RETALIATOR	39.00
Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.	
FLIPER	35.90
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	29.90
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein i	
FRANKO	42.90
Walki uliczne.	
FRONT LINES	59.90
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	49.00
Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.	
HIGH SEAS TRADER	59.00
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	29.90
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR III	48.80
RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	35.90
Doskonała gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	35.90
Dalsze przygody królika.	
KA-50 HOKUM	48.80
Symulacja śmigłowców - walka z morskimi piratami.	
KAJKO I KOKOSZ	49.00
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KOSMOS	43.90
Gra handlowa w kosmosie.	
LAZARUS	39.90
LIGA POLSKA MANAGER '97	49.99
LORDS OF THE REALM	59.90
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	29.90
Gra logiczna.	
MEGALOMANIA	29.90
Strategia.	
POLANIE	54.90
ROBBO	35.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	24.40
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TYRIAN	43.90
Kosmiczna super strzelanina.	

Manager piłkarski. Możliwość prowadzenia jednego z zespołów Polskiej Ekstraklasy, pełne kompendium wiedzy o polskiej piłce nożnej. Duży pakiet funkcji managerskich i trenerskich. W pełni animowane akcje podczas meczy.
Liga Polska Manager '97 49,99 zł

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika, starannie wykonana muzyka. Setki zagadek i przygód. Fantastyczna zabawa na wiele godzin. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.
SKAUT KWATERMASTER 44,90 zł

Pierwsza polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, starannie poszczególnymi postaciami.
POLANIE 54,90 zł

Grą należącą do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię mordercze trudne zawody na 16 torach.
- Gra dla 1 lub 2 graczy
- Supergrafika, duży dynamizm gry - szczególnie w trybie znacznego zbliżenia trasy

SUICIDE SPEED 39,90 zł

PC CD-ROM EDUKCJA

3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. EuroPlus to trzyletni kurs języka dla młodzieży i dorosłych oparty na Flying Colours firmy Heinemann z Oxfordu. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i wieloma scenkami wideo.

GRATIS!

Tylko u nas przy zakupie Euro*Plus*+ Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł).
Euro*Plus*+ ProPack 409,90 zł

3D ATLAS	149.90
Multimedialny program geograficzny po polsku.	
ATLAS ŚWIATA	88.95
CZAROWNICA AGATA	89.90
Bajka interaktywna	
DYKTANDO	96.90
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	99.00
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomii.	
ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	169.95
ENCYKLOPEDIA PWN	239.95
Największe wydarzenie na rynku programów multimedialnych!!!	
ENCYKLOPEDIA *Wszechświata*	169.95
Euro*Plus*+ 1 Niemiecki	215.00
HISTORIA ŚWIATA	169.95
JAK TO DZIAŁA	169.95
LITERAT	96.90
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).	
MOJE PIERWSZE ABC	88.90
Multimedialny program dla dzieci od lat 3 do nauki pisania i czytania.	
PROFESOR HENRY	69.90
Angielski. (SŁOWNICTWO)	
PROFESOR HENRY	88.95
Angielski. (GRAMATYKA)	
PROSTE DROGI	84.90
Samochodowe, polityczne i fizyczne mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice i optymalne połączenia.	
SEKRETY KRÓLA	82.90
Interaktywna bajka (3 - 10 lat) po polsku.	
SŁOWNIK J. Polskiego	139.00
zawiera trzytomowy Słownik Języka Polskiego PWN oraz Słownik Wyrazów Obcych. Współpraca z edytorami WORD oraz WORD PERFECT dla WIN.	

WORD TRANSLATOR 249,99 zł
Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:
- Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. - **105000** haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Ang. - **150000** haseł
- Angielski Słownik synonimów
- Kilkanaście innych słowników narodowych

Na płycie CD-ROM zawiera także nagraną wymowę około 20 000 haseł.
Wersja dla WINDOWS 95

2 płyty CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku EuroPlus+ (nagr. godłem Teraz Polska). Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.
215,00 zł
EURO*Plus*+ Sprachkurs Deutsch

Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polski. Ponad 700 ilustr., 30 filmów, 100 animacji i 180 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.
HISTORIA ŚWIATA 169,90 zł

PRO PAD SV-234
88,50 zł
PAD do PC
8xFIRE
analogowo-cyfrowy

79,90 zł Już przy zakupach powyżej 39,00 zł
Szczegóły - kupon zamówienia

ZADZWOŃ od 8⁰⁰ do 18⁰⁰ czekamy na Twoje zamówienie:

(0-94) 402-541

lub przyślij zamówienie na adres:

75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA

Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę otrzymasz: ALFRED CHICKEN............*bezpłatnie*





GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

C-64

ETERNAL możesz wybrać *bezpłatnie* przy zakupach minimum. 3 programów na C-64.

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	34.90 zł
BRZDĄC	34.90 zł
EDUKACJA	59.90 zł
GEOGRAFIA	34.90 zł
HISTORIA	34.90 zł
HYPER SŁOWNIK	49.90 zł
Dla Windows. Słownik ang.-pol, pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania.	
JĘZYK ANGIELSKI	34.90 zł
JĘZYK NIEMIECKI	34.90 zł
KURS PRAWA JAZDY	44.90 zł
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D, T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!	
MATEMATYKA kl. VII-VIII	37.90 zł
MATMANIA	37.90 zł
ORTOMANIA	34.90 zł
PITAGORAS 3 WIN	49.90 zł
Matematyka liceum kl. 1-2	
PITAGORAS 4 WIN	49.90 zł
Matematyka liceum kl. 3-4	
PITAGORAS 5 WIN	49.90 zł
Matematyka liceum przygot. do matury.	

WORD TRANSLATOR

dla Windows 3.11 i Windows 95

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach:
- Niemiecko-Polsko-Niemiecki 105 tysięcy haseł — 144,90 zł
- Angielsko-Polsko-Angielski 150 tysięcy haseł — 144,90 zł
- Power Pack - oba słowniki razem — 199,99 zł

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:
- Podręcznik chemiczny obejmujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii 34,90 zł

Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkoły średn. Trzy doskonałe pozycje: ORTORTIS - gra ortograficzna, GEOGRAFIA - duża porcja materiału, nauka, testy, HISTORIA - kilkaset testów, bogata oprawa graficzna

EDUKACJA 59,90 zł

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średn. + podręcznik i dziennieczek ucznia!

Matematyka kl. VII-VIII 37,90 zł

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.

ORTOMANIA 34,90 zł

AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90 zł
Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt.	39,90 zł
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90 zł
ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
A500 DO 1MB RAM	48,90 zł
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90 zł
EDUKACJA	
ABC CHEMII	29,90 zł
DEUTSCH TESTER	14,90 zł
ENGLISH TESTER	14,90 zł
GEOGRAFIA	14,90 zł
HISTORIA	14,90 zł
ORTOTRIS	14,90 zł
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	25,90 zł
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	25,90 zł
GRY AMIGA 1 MB	
ALFRED CHICKEN	29,90 zł
ASTRAL	29,90 zł
CLASSIC BOARD GAMES	25,00 zł
DOMAN-GRZECHY ARDANA	36,90 zł
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	35,99 zł
EPIC	25,00 zł
FOREST DUMB FOREVER	29,90 zł
FRANKO	24,90 zł
INTERCALARIS	42,00 zł
JAGUAR XJ 220	25,00 zł
KAJKO I KOKOSZ	39,90 zł
KUPIEC	29,90 zł
LAZARUS	29,90 zł
LEGION - Nowość 1 MB	39,90 zł
LIGA POLSKA MANAGER '96	39,90 zł
MIASTO ŚMIERCI	29,90 zł
MIKI	38,99 zł
MR. TOMATO	29,90 zł
OLIMPIADA '96	29,90 zł
PINBALL HAZARD	29,90 zł
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,90 zł
SEEK AND DESTROY	39,90 zł
TOTAL FOOTBALL	49,90 zł
TYRAN	39,90 zł
SKAUT KWATERMASTER	29,90 zł
SZACHISTA	35,99 zł
W POTRZASKU	35,99 zł
WACUŚ the DETECTIVE	35,99 zł
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90 zł
GRY A500+, 600, 1200	
ISHAR III	42,00 zł
LEGION - (2MB CHIP RAM)	39,90 zł
MISTRZ POLSKI	42,90 zł
WHIZZ	29,90 zł
PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	24,90 zł
AMITEKST PRO GOLD	44,90 zł
ASYSTENT PRO	26,90 zł
DIGI BOOSTER	25,90 zł
NOVAPAINT IV	49,00 zł
LITERATURA	
AMOS PRO - podręcznik	25.95 zł

Program wspomagający naukę słówek i zwrotów. Zawiera obszerny, starannie dobrany materiał ilustrujący wykorzystanie w praktyce wszystkich ważniejszych czasów. Pomaga także opanować słownictwo dotyczące podstawowych dziedzin życia.

ENGLISH TESTER 14,90 zł

Najlepsza piłka nożna na komputery AMIGA. Olbrzymia ilość ruchów i uderzeń, rewelacyjna animacja postaci, realistyczne odwzorowanie ruchu piłki. Gra dla 1 lub 2 graczy, 4 turnieje i 50 międzynarodowych drużyn.

TOTAL FOOTBALL 49,90 zł

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 29,90 zł

Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięcioosobowym, wielorasowym legionem. Zostań kupcem, zbójem, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk. Nowość 1 MB RAM!!

LEGION tylko 39,90 zł

Wytrop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wystartuj w dziesiątkach morderczych misji, na terytorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrze-ziemia. Możliwość gry dla dwóch graczy (jeden jest pilotem, drugi steruje bronią).

SEEK & DESTROY 39,90 zł

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster 29,90 zł

PODRĘCZNIK PROGRAMOWANIA

AMOS PRO

- programować każdy może

Na 450 stronach zawiera przykłady wykorzystania większości rozkazów języka AMOS PROFFESIONAL. Dołączone 2 dyskietki z opisanymi w podręczniku procedurami.

25,95 zł

COMMODORE C-64

EDUKACJA	
CHEMIA	7.95
Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
GEOGRAFIA	7.95
Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
HISTORIA	7.95
Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
JĘZYK ANGIELSKI	7.95
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
JĘZYK NIEMIECKI	7.95
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
ORTOTRIS	7.95
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.	
HARDTRACK COMPOSER	8.90
Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.	
GRY	
CHWAT	7.95
DEMON BLUE (kaseta)	7.95
DRIP	7.95
Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety.	
ETERNAL	7.95
Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Super grafika, wiele etapów,	
KLAX (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
KLEMENS	7.95
Bohater w pełnym niebezpieczeństw świecie ratuje swych braci. 256 komnat !!!	
KOŚCI & POKER	7.95
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.	
KUPIEC - wersja całodyskowa	19.90
KUPIEC - wersja kasetowa	7.95
LATER	7.95
Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów	
LAZARUS	7.95
MIECZE VALDGIRA II	7.95
NIGHTBREED (kaseta)	7.95
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa	
PUFFY'S SAGA (kaseta)	7.95
Wieloetapowa gra zręcznościowa.	
PUZZNIC (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
RODEO GAMES - (kaseta)	7.95
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.	
SKATE WARS (kaseta)	7.95
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	
SLATERMAN	7.95
Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.	
SPY WHO LOVED ME (kaseta)	7.95
TRIADA - 3 gry	7.95
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.	
AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7	36.90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy !!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	
FINAL III	24.90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy !!!. 60 dodatkowych funkcji.	
NN 5,25" DD pud. 20 szt.	12.90
Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.	

Gra przygodowo-zręcznościowa. Doskonale animowany, dużych rozmiarów bohater, zróżnicowana grafika, wiele przedmiotów do odnalezienia i użycia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nagrania stanu gry - także w wersji kasetowej.

CHWAT tylko 7,95 zł

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC całodyskowy **19,90 zł**, kasetowy **7,95 zł**

Gra zręcznościowa. Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Przed tobą 27 sektorów o różnej długości i różnym stopniu napromieniowania. Zbieraj po drodze kryształy - każde 50 szt. daje nowe życie. Super grafika, wiele etapów.

ETERNAL 7,95 zł

Jedna z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64. Twoim zadaniem jest uwolnienie bohatera z niesamowitego świata pełnego najróżniejszych stworzeń. Korzystając z ukrytych naczyń, dających energię znajdź 8 kluczy. *KASETA*

DEMON BLUE 7,95 zł

Niesamowita misja najsłynniejszego szpiega. JAMES BOND agent sowieckiego wywiadu - ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zniknięcia dwóch łodzi podwodnych, radzieckiej i brytyjskiej. Wiele przygód, różne rodzaje broni. *KASETA*

The Spy Who Loved Me 7,95 zł

Od Twych umiejętności i magii zależy uwolnienie plemienia od ciemiężcy - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenerii, doskonałe wykonanie (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION..

MIECZE VALDGIRA II 7,95 zł

Gra zręcznościowo-labiryntowa. Era wojen gwiezdnych. Pułkownik Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie, na krańcach galaktyki. Doskonała grafika, płynne animacje. Rozbudowane poziomy, pełne Obcych.

LAZARUS 7,95 zł

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu zakupić programy i akcesoria komputerowe.

- Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze programów.
- Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podanie numeru klienta.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 402-541

codziennie od 8⁰⁰ do 18⁰⁰

Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

Wytnij kupon, wpisz: **tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres**, naklej na kartkę pocztową i wyślij na nasz adres:

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Korzystając z okazji zapraszamy Państwa serdecznie do wstępowania w szeregi **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**. Stworzyliśmy go z chęci podniesienia jakości naszych usług.

KLUB STAŁEGO KLIENTA

Aby zostać członkiem KLUBU należy, składając zamówienie na programy, opłacić roczną składkę: 7,95 zł. Członkowie klubu nie mają obowiązku dokonywania żadnych zakupów.

Przywileje członków KLUBU:
- bezpłatna oferta - min. sześć razy w roku (co 1-3 miesiące)
- szybka wysyłka - większość paczek wysyłamy w ciągu 3 dni. Przy ograniczonej ilości któregoś z programów realizujemy w pierwszej kolejności zamówienia klubowiczów
- bezpłatne zamówienia pocztowe - nie jest potrzebny znaczek, jeśli wyślesz zamówienie na otrzymanym od nas druku zamówienia.
- bezpłatna wysyłka (opcjonalnie) już przy zamówieniach powyżej **39,00 zł!!!**

G9 Kupon zamówienia

Nr Klienta (jeśli posiadasz): . . . . . Komputer . . . . ❑ CD ROM ❑ DYSK ❑ KASETA

Nazwisko, imię: . . . .

ul./miejsc. . . . . tel. . . . .

Poczta: _ _-_ _ _. . . . .

	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA		TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.				5.			
2.				6.			
3.				7.			
4.					RAZEM:		

Moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł). Wybieram więc jedną z poniższych propozycji:

BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE	❑ BEZPŁATNIE
BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI	❑ BEZPŁATNIE
PC PRO PAD SV 234	❑ 79,90 zł
REBEL ASSAULT	❑ BEZPŁATNIE

lub przy zakupach minium 3 gier na COMMODORE C-64:
Eternal ❑ BEZPŁATNIE
lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGĘ:
ALFRED CHICKEN ❑ BEZPŁATNIE

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł

Tak, po zapoznaniu się z zasadami funkcjonowania KLUBU, chcę zostać jego CZŁONKIEM. Zakreślam pole obok, aby opłacić roczną składkę w wysokości 7,95 zł. ❑ 7,95 zł

Podpis zamawiającego.. **RAZEM DO ZAPŁATY:**

STAR CONTROL 3

Historia eksploracji i kolonizacji Kosmosu. Wielkie wojny, straszne zagrożenia i bohater, który znajdzie wyjście z każdej sytuacji.

Star Control 3 to kontynuacja gier SC i SC2, które powstały w latach 1991 i 1992. Do serii należy również powieść „Star Control: Interbellum", która dotychczas nie ukazała się w Polsce (szkoda, że dystrybutor SC3 nie pomyślał o jej wydaniu). Star Control 3 to historia eksploracji i kolonizacji Kosmosu. Oczywiście, nie może się obejść bez wielkich wojen, straszliwych zagrożeń i bohatera, który znajdzie wyjście z każdej sytuacji.

Scenariusz i reżyseria

Star Control 3 to gra składająca się z trzech „elementów".

Pierwszy, podstawowy, to wielowątkowa, nieliniowa i dosyć logiczna (w większości przypadków) gra przygodowa. Musimy w niej rozwiązać serię zagadek (niektóre stanowią wątki poboczne i rozwikłanie ich nie jest konieczne). Naszym podstawowym celem jest powstrzymanie Wiecznych (Eternal Ones) przed zniszczeniem całego inteligentnego życia w Galaktyce. Spotykamy się z przedstawicielami różnych ras: tych należących do Ligi Czujących Ras (League of Sentient Races), wrogów z Hegemonii Crux oraz zamieszkujących kwadrant Kessari ras neutralnych.

Drugi element SC3 to kosmiczne bitwy, zrealizowane w formie gry zręcznościowej. Odbywają się na dwuwymiarowym ekranie. Trochę to przypomina rozwiniętą grę Asteroids.

Wreszcie trzeci element związany z dwoma poprzednimi – strategia. Co prawda w niewielkiej dawce, ponieważ sprowadza się do planowania kolonizacji znajdującego się w centrum Galaktyki kwadrantu Kessari oraz do wyboru odpowiedniego statku do walki (taktyka).



Oprawa

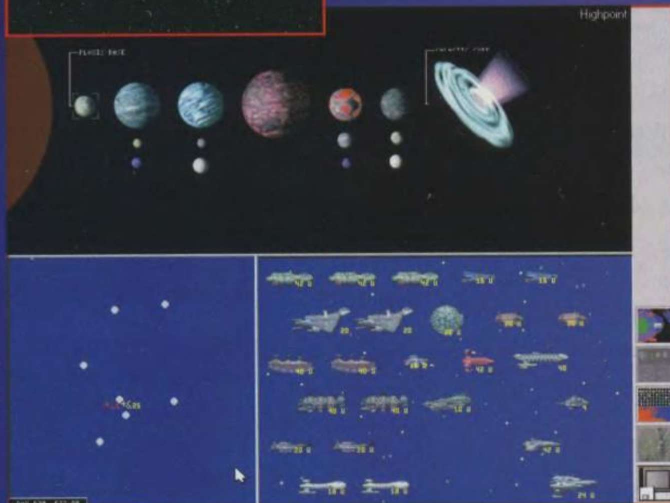
Grafika nie należy do największych osiągnięć obecnych czasów. Postacie Obcych zostały stworzone z wyobraźnią, ale animacja sprowadza się do niewielkich poruszeń, mimiki czy ruchu warg... Ekrany decyzyjne są standardowe. Część zręcznościowa raczej prymitywna, choć niektóre statki w zbliżeniu wyglądają całkiem nieźle. Muzyka znośna, podobnie efekty dźwiękowe, lektorzy mocno się napracowali – słyszymy wszystkie rozmowy z Obcymi (można włączyć podpisy).

Eksploracja

Loty wewnątrzukładowe nie wymagają paliwa. Inaczej jest w przypadku wypraw międzysystemowych. Paliwo staje się wtedy ogranicznikiem zasięgu naszych podróży. Najprostszym rozwiązaniem zapewniającym nam możliwość dalekich przelotów jest regularne odwiedzanie systemów, w których znajdują się nasze kolonie. Aby zatankować, musimy znaleźć się na orbicie planety lub księżyca, gdzie znajduje się sprzymierzona kolonia. Oprócz odnawiania zapasów paliwa wskazane jest także uzupełnianie załóg naszych statków oraz rekrutacja nowych kolonistów (lepiej pozostawić w każdej kolonii przynajmniej 100 mieszkańców).

Celem eksploracji jest poszukiwanie artefaktów, planet nadających się do kolonizacji oraz nawiązanie kontaktu z nowymi rasami, które ewentualnie mogą stać się członkami Ligi.





Jeżeli przy jakiejś planecie znajdują się dwie grupy statków, to lepiej wybrać za cel jedną z flot, a nie planetę. W takim wypadku będziemy z nimi walczyć lub rozmawiać, nie mając kontaktu z drugą grupą. Potem mamy dostęp do powierzchni planety i możemy bezboleśnie założyć kolonię lub zdobyć artefakt pod nosem wroga.

Po znalezieniu odpowiednich artefaktów warto ulepszać nasze statki. Wtedy łatwiej poradzimy sobie z zagrożeniami, które spotkają nas w drodze do celu. Do „upgradowania" każdego statku potrzebujemy 1000 RU (Resource Units).

Kolonizacja

Tworzenie nowych kolonii to sposób zapewniający zwiększanie możliwości wytwórczych Ligi. Im więcej kolonii, tym więcej paliwa i statków, a one stanowią środek do osiągnięcia sukcesu.



Planeta powinna mieć jakieś surowce, choć można także zakładać kolonie na planetach ich pozbawionych – nie będą rozbudowywały infrastruktury, produkowały paliwa, energii czy statków, ale przynajmniej zapewnią nowych kolonistów. Najlepsze są planety mające wskaźnik surowców wyższy niż 20 tys., jednak spokojnie można kolonizować nawet te z 5 tys. Ilość surowców nie zmniejsza się w trakcie wydobycia – to tylko wskaźnik, który informuje o szybkości powstawania infrastruktury kolonii i jej produkcji.

Warto dokładnie przeskanować powierzchnię planety w poszukiwaniu miejsca odpowiedniego na założenie kolonii. Możemy wte-



W walce ogromne znaczenie ma wybór statku – odpowiedni typ broni decyduje o sukcesie.

dy zapoznać się ze wskaźnikami efektywności dla każdej rasy. Najlepsze są te, które mają 4-5 zielonych pasków. Jednak do założenia niezłej kolonii wystarczą 3 żółte.

Kolonie można zakładać także w rejonach opanowanych przez wroga. W grze nie wolno atakować instalacji znajdujących się na planetach (dwa wyjątki to ataki Vuxów na Myconów oraz „rozbicie" rasy Chmmr). W efekcie są one całkowicie bezpieczne, nawet gdy wroga flota znajduje się na ich orbicie!



Szybszy rozwój kolonii zapewniają jednostki zasobów – Resource Units (RU). Warto razem z kolonistami przekazać ich maksymalną liczbę (przy założeniu kolonii – 15 tys.).

W skład infrastruktury kolonii wchodzą:

Kopalnie (Mines) – wydobywają rudę, określają możliwości produkcyjne kolonii. Ich wielkość zależy od populacji kolonistów oraz od wielkości zasobów planety.

Rafineria paliwa (Fuel Refinery) – wytwarza z wydobytej rudy paliwo do podróży międzygwiezdnych.

Rafineria (Refinery) – przetwarza rudę w jednostki zasobów (RU), konieczne do produkcji infrastruktury, statków i lądowników.



Fabryka (Factory) – rozwija infrastrukturę kolonii. Po postawieniu wszystkich budynków przestaje być potrzebna.

Baza kosmiczna (Star Base) – konstruowane są w niej nowe statki, można też „upgradować" wybudowane poprzednio jednostki.

Fabryka lądowników (Landing Pod Factory).

Laboratoria (Research) – umożliwiają przeprowadzanie badań znalezionych artefaktów.



Powinniśmy jak największą liczbą pracowników obsadzić kopalnie – ruda jest podstawą każdej produkcji. Jeśli potrzebne są nam np. RU, najlepiej przesunąć połowę pracowników do rafinerii i połowę do kopalni. Warto ustawić maksymalny przydział personelu do laboratoriów – gdy nie badamy żadnego artefaktu, wszyscy zostaną przesunięci do innych prac.

Artefakty

usprawniają funkcjonowanie statków wchodzących w skład naszej grupy. Niektóre są niezbędne do rozwiązania zagadek, jakie postawili przed nami autorzy gry...



W początkowej fazie gry nie ma większego sensu spieszyć się z ich zbieraniem. Najpierw trzeba zbudować laboratoria w koloniach, co zajmie trochę czasu – dopiero potem można bardziej zainteresować się artefaktami.



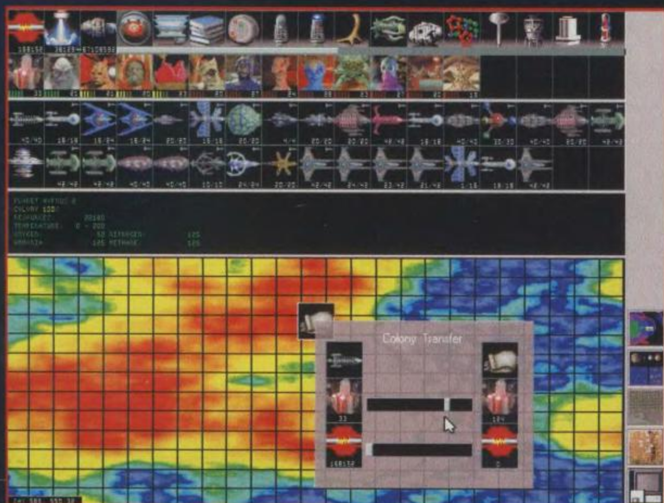
Jeżeli na planecie jest jakaś anomalia, zawsze znajdziemy tam artefakt. Podobnie jak w przypadku kolonizacji, przy wydobyciu artefaktów ważna jest efektywność pracy danej rasy na planecie. Im wyższa, tym krócej czekamy na zakończenie prac „archeologicznych". Po wydobyciu artefaktów można, na krótki czas trwania badań, zabrać z dowolnego statku załogę o jak najwyższej wydajności. Po zakończeniu badań artefaktów trzeba uzupełnić stan osobowy osłabionego statku.

Walka

Siła statku mierzona jest liczebnością załogi! Uszkodzenia to zabici, naprawy – uzupełnienie stanu osobowego. W walce bierze udział jeden statek z floty. Zanim wdamy się w poważniejsze starcia, warto mieć komplet 25 statków. Wskazane jest aby wszystkie, dla których to jest możliwe, były „upgradowane" (nie ma artefaktów dla statku kolonizacyjnego oraz statków ras Arilou, Daktaklakpak, Herald, Ur-Quan Kohr-Ah, K'Tang, Lk i Ploxis).

Walka odbywa się na dwuwymiarowej planszy. Można natknąć się na liczne asteroidy. Zderzenia z nimi nie są groźne, choć w ich wyniku niespodziewanie zmienia się kierunek ruchu i prędkość przemieszczania się statku. Niekiedy może to być przydatne, ale czasami doprowadza nas prosto pod nieprzyjacielski ogień.

Należy uważać na planetę, ponieważ w wyniku zderzenia z nią jednostka może zostać uszkodzona. Wolniejsze statki nie są w stanie wyrwać się ze szponów grawitacji. W takim przypadku trzeba lecieć po spirali, cały czas przyspieszając. Szybki przelot w pobliżu planety daje dodatkowe przyspieszenie, co bywa korzystne dla wolniejszych statków – chwilowo





Warner Interactive/Accolade 1996

LiComp-EMPK-Multimedia

Przygodowo-zręcznościowo-strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 63%

Dźwięk: 65%

Ogółem: 84%

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, od 2 do 58 MB na dysku twardym, DOS lub Windows 95, SVGA, mysz

Można zakładać kolonie w rejonach opanowanych przez wroga.

Chmmr (Liga)



Avatar – jeden z najlepszych statków; główna broń – laser średniej mocy. Ma doskonały system antyrakietowy. Niezbyt szybki, dlatego przydaje się promień przyciągający...



Humans (Liga)



Colony Ship to najważniejszy statek, jakim dysponujemy – umożliwia podróże międzygwiezdne. Jego główną bronią są szybkostrzelne rakiety. Wyposażony jest też w system obrony: słabe, ale szybkostrzelne działka.



Cruiser uzbrojony jest w samonaprowadzające się rakiety dalekiego zasięgu. Drugim elementem uzbrojenia jest laserowy system antyrakietowy. Jeżeli uda nam się utrzymać duży dystans od wroga, możemy być pewni sukcesu.



Mycon (Liga)



Podship – główna broń to samonaprowadzające się rakiety plazmowe dalekiego zasięgu. Istnieje możliwość uzdrawiania członków załogi. Powolny i mało zwrotny... Artefaktu Prekursorów można użyć tylko do ulepszania statków czerwonych Myconów.



Orz (Liga)



Nemesis. Główna broń – rakiety dalekiego zasięgu (obrotowa wieżyczka), dodatkowa – marines. Podczas walki lepiej utrzymywać dystans – niezły jest Cruiser.



Utwig (Liga)



Jugger – doskonały statek. Główna broń to 4 szybkostrzelne działa. Doskonałą obronę zapewnia mu tarcza – każdy wrogi strzał, zamiast zniszczeń, powoduje przyrost (!) energii potrzebnej do jej utrzymania.



Daktaklakpak (Crux)



Vivisector – jego główna broń to wiertło! Aby można było go użyć, statek musi dotykać celu. Broń dodatkowa: miny/rakiety. Nie jest to przeciwnik zbyt niebezpieczny, choć stanowi zagrożenie dla statków wyposażonych tylko w broń rakietową dalekiego zasięgu, np. w Cruisera.



Clairconctlar (Crux)



Pinnacle – niebezpieczny przeciwnik. Główna broń prowadzi ostrzał w trzech kierunkach. Statek może wystrzelić boję i teleportować się do miejsca, w którym ona się znajdzie. W walce z nim najlepiej używać statków z bronią dalekiego lub średniego zasięgu.



Vux (Liga)



Intruder. Statek doskonały tylko w pierwszym ataku (laser o dużej sile ognia). Jest jednak zbyt powolny. Jeżeli przeciwnikowi uda się zachować dystans, może być pewny sukcesu. Zagrożeniem mogą być wystrzeliwane przez niego specjalne pociski – są w stanie znacznie zmniejszyć szybkość wroga.



Arilou Lalee'lay



Skiff. Statek, na który nie działają siły grawitacji: może natychmiast stanąć w miejscu, wykonać dowolny manewr – nie jest ściągany w pole grawitacyjne planety. Główna broń to laser o niewielkiej sile rażenia, ale o dużej szybkostrzelności. Potrafi się teleportować, aby uciec od zagrożenia. W głównej części gry nie możemy wykorzystać go w walce. Doskonale nadaje się do ataku na statki rasy Ur-Quan.



Lk



Sanctorum. Główna broń to szybkostrzelne, słabe pociski dalekiego zasięgu. Statek ma system zakłócający działanie rakiet.



Herald



Eradicator – to specyficzny statek. Strzela rakietami o średniej sile rażenia i bardzo dużym zasięgu. Jego wady – niewielka szybkość strzelania i powolny obrót. Jest niebezpieczny, ponieważ może być niewidzialny – ujawnia się tylko podczas strzelania. Na szczęście, w kontaktach z nim pomaga trochę mechanizm gry – gdy wróg znajduje się blisko, następuje zbliżenie obrazu. W walce z nim nieźle sprawują się statki Vyro-Ingo (wypuszczać „kałuże" i uciekać), Clairconctlar (wojna manewrowa) lub Ur-Quan (starcie siłowe).



Exquivan



Enigma – statek obronny. Wyposażony jest w specjalne rakiety-strażników. Może również teleportować wroga... Do walki z nim dobre są Cruisery ze względu na system antyrakietowy!



Prekursorzy



Po raz pierwszy spotykamy się z nimi (choć nie mamy o tym pojęcia) w systemie Zosma, gdy szukamy Xchaggerów. Widzimy tam Ortoga, identycznego jak na rodzinnej planecie Kapitana – Unzervalt.

Dopiero C.U.D. (!) umożliwia nam spotkanie z prawdziwym Prekursorem. Informacje uzyskane w tej rozmowie są bezcenne.



Wnioski

Star Control 3 to zrealizowane z wyczuciem połączenie trzech gatunków. Jednak najbardziej zadowoleni z gry powinni być niewątpliwie zwolennicy gier przygodowych – część zręcznościową można przerzucić na barki komputera, zaś strategia nie jest skomplikowana i nie występuje w nadmiernej ilości.

Siła statku mierzona jest liczebnością załogi!

Pkunk (Liga)



Fury – najszybszy statek w grze. Ma niewielką załogę (8 osób, artefakt – 16). Prowadzi ostrzał na wprost i na boki. Skuteczna metoda to strzelanie z jednoczesnym obrotem – wir pocisków. Statek po zniszczeniu może podczas walki zostać odtworzony (5000 RP).



Spathi (Liga)



Eluder – statek, który najlepiej pasuje do mentalności rasy. Przednia broń jest beznadziejna – kto chciałby stanąć oko w oko ze straszliwym wrogiem? Główną siłą statku są rakiety średniego zasięgu wystrzeliwane z rufy – uciekać i niszczyć goniącego przeciwnika!



Syreen (Liga)



Penetrator – jeden z gorszych statków. Uzbrojony jest w słabe rakiety. Jeżeli zbliżymy się do przeciwnika, można wykorzystać „syreni śpiew", aby załogę wrogiego statku przeciągnąć na swoją stronę.



Ur-Quan Kzer-Za (Liga)



Dreadnought – chyba najlepszy z dostępnych statków. Wyposażony jest w rakiety o dużej sile rażenia. Może także wystrzeliwać myśliwce (ponieważ każdy ma pilota, osłabia to statek).



Doog (Crux)



Constructor – jego główna broń to słabe, samonaprowadzające się, szybkostrzelne rakiety. Ogromną zaletą statku jest możliwość dokonywania napraw podczas walki.



Harika/Yorn (Crux)



Ravager – jego główna broń to rakiety–bolo. Nie musimy celować zbyt dokładnie, aby trafić. Do wydostania się z niebezpiecznego rejonu najlepiej użyć „dopalaczy". Nie można mu pozwolić na zbyt długi „wypoczynek" – automatycznie przywraca do życia zabitych członków załogi.



K'Tang (Crux)



Zawsze są ubrani w zbroje, które chronią ich przed światem zewnętrznym i innymi osobnikami własnej rasy. Wydają się olbrzymi, niepokonani i majestatyczni. W rzeczywistości pod zewnętrzną powłoką kryją się osobnicy „nieco" mniejszego formatu.



Crippler – uzbrojony jest w działa o dużej sile ognia i niebezpieczne miny. Lepiej nie zbliżać się do niego i wykorzystać statki z bronią dalekiego zasięgu.



Ploxis (Crux)



Plunderer – jego główna broń to słabe, samonaprowadzające się rakiety. Pewne zabezpieczenie zapewnia mu tarcza. Jest to przeciwnik nie zasługujący na większą uwagę.



Colony Ship – Ploxis dysponują również statkiem umożliwiającym podróże międzygwiezdne.



Owa



Voyager. Niebezpieczny przeciwnik. Główna broń – samonaprowadzające się rakiety dalekiego zasięgu. Dodatkowa – rakiety hamujące przeciwnika. Jeżeli znajdziemy się blisko Voyagera, staje się on bezbronnym celem.



Ur-Quan Kohr-Ah



Marauder – podstawowa broń to rodzaj min–rakiet, dodatkowa – kule ogniste. W głównej części gry możemy się nie zetknąć z tym przeciwnikiem.



Vyro-Ingo



Invader – statek o niskiej jakości. Jego podstawowa broń to... słaba tarcza. Dodatkowo może pozostawiać „kałuże", niebezpieczne dla szybciej poruszających się statków...



Xchagger



Exclave. Słabe, lecz szybkostrzelne podwójne działo oraz rakiety zmieniające kierunek obrotu przeciwnika. Poważną wadą statku jest niewielka prędkość obrotu. W grze załogę Xchaggerów lepiej wykorzystać do zakładania kolonii.



Eternal Ones

Wśród danych, jakie pozostały po Prekursorach znajdują się informacje o Wiecznych. To oni stanowią największe zagrożenie dla naszej Galaktyki. Ich powrót oznacza śmierć wszystkich czujących ras. Głównym celem naszych działań jest ich powstrzymanie. Jedyny objaw ich nadejścia – wir w centrum naszej Galaktyki.



są w stanie prześcignąć szybszego przeciwnika.

W walce ogromne znaczenie ma wybór statku – odpowiedni typ broni decyduje o sukcesie.

Opcja Hyper Melee daje dostęp tylko do zręcznościowej części gry. Można grać z SI, bądź z żywym przeciwnikiem na jednym komputerze, przez kabel, modem lub sieć. Możemy skompletować flotę z dowolnych statków, także tych, których nie da się wykorzystać w grze przygodowej.

Jeżeli ktoś nie gustuje w prostych strzelaninach, a chce przejść część przygodową gry, może przekazać sterowanie komputerowi. Jednak nawet w takim wypadku warto pozostawić sobie możliwość wyboru statku i przełączyć na sterowanie komputerowe dopiero po rozpoczęciu walki.

Jacek Ilczuk



PS Pełny opis przejścia gry i dodatkowe informacje publikujemy w TeTe na str. 57.

Pilotując najdoskonalszy, jaki kiedykolwiek stworzono, śmigłowiec bojowy w rewelacyjnym świecie Voxel Space 2, musisz po raz kolejny dowieść swojej wartości i WYGRAĆ...



Kilka wiader czasu upłynęło już od momentu, gdy na swoim pececie utworzyłem katalog 'COMANCHE', zawierający grę o tym samym tytule. Nowatorski sposób tworzenia grafiki, nazwany Voxel Space, znacznie wyprzedzający królujące wówczas (i dziś) w symulacjach wektorki, przyciągał wzrok. Do tego doskonała oprawa dźwiękowa (ach, te eksplozje wstrząsające całym domem) i duża grywalność. Gra odniosła ogromny sukces i pozwoliła jej autorowi, firmie Nova Logic zaistnieć w świadomości szerokiej rzeszy graczy. Potem pojawiały się nowe kampanie i wreszcie, wykorzystujące udoskonalony engine graficzny, gry Armored Fist (niezbyt udana) i Werewolf vs. Comanche 2.0 – jedno pudełko zawierało dwie gry, przeznaczone zwłaszcza dla trybu multiplayer. Teraz, po jak zwykle długich zapowiedziach i reklamach, NL wprowadziła na rynek trzecią wersję Comanche'a. W przeciwieństwie do „dwójki", jest to nowa, napisana od podstaw gra.

Główny akcent w reklamach położono na nowy system grafiki i poprawę realizmu. O ile drugi czynnik poprawiono tylko trochę i grze pod względem realizmu daleko do Mi-24 Hind, to grafika rzeczywiście, tak jak w chwili pojawienia się pierwszej wersji Comanche'a, wyprzedza konkurencję o lata świetlne. Wystarczy spojrzeć na screeny, choć statyczne obrazki i tak wiele tracą ze swej świetności w ruchu. Tyle tytułem wstępu... A teraz rozmontujemy Comanche'a 3 na czynniki pierwsze.

Sprzęt do latania

Na początku trzeba poruszyć sprawę najsmutniejszą, ale mającą największy wpływ na przyjemność grania, czyli wymagania sprzętowe. Do gry niezbędny jest bardzo szybki sprzęt, najlepiej Pentium 166

COMANCHE 3

Team produkcyjny Comanche'a 3 na tle prototypu helikoptera podczas wizyty w firmie Boeing Sikorsky.

Najpierw do perfekcji opanuj narowistego Comanche'a, a potem lataj szybko i nisko, lawirując między pagórkami.

lub lepszy, minimum 16 MB RAM, choć sensowny rozmiar pamięci to co najmniej 32 MB. Do tego szybka karta graficzna, najlepiej z wbudowanym sterownikiem Vesa 2.0. Trzeba dodać, że bez karty dźwiękowej i joysticka grać



jest ciężko. Ale nawet ich posiadanie nie gwarantuje uzyskania swobodnej kontroli nad śmigłowcem. Warto mieć przepustnicę (ja bez tego urządzenia nie mogę się wprost obyć) i pedały do sterowania skokiem wentylatora ogonowego. Niby są to rzeczy oczywiste, ale niewielu graczy ma wspomniane dodatki.

Testowałem Comanche'a 3 na trzech komputerach - DX4/160 z 2-megowym ViRGE-em (rozdzielczość 320×240 tak sobie, 400×300 gorzej, ale da się grać), Pentium 133 z takim samym ViRGE-em (400×300 i nie więcej) i na Pentium 166MMX z 4-megowym Tsengiem (400×300 płynnie, 640×400 w miarę zadowalająco, 640×480 niezadowalająco, tak jak 400×300 na DX4/160). To wszystko mało! Do tej gry potrzebny jest jeszcze szybszy sprzęt!

Latający Czestmir

czyli RAH-66 Comanche, nasz główny bohater. Jak wiadomo, jest to śmigłowiec rozpoznawczo-szturmowy, który ma zapewnić amerykańskiej kawalerii powietrznej przewagę technologiczną w najbliższej przyszłości. Jest to pojazd o zmniejszonej wykrywalności radarowej, wykonany w układzie jednowirnikowym z zabudowanym wentylatorem ogonowym.

Jako stałe uzbrojenie ma kierowane działko 30 mm. W komorze bombowej wewnątrz kadłuba może przenosić pociski Hellfire, Stinger i niekierowane pociski rakietowe. Do ataku szturmowego może być jeszcze wyposażony w „skrzydła", pod którymi instaluje się dodatkowe węzły na uzbrojenie, np. na 8 Hellfire'ów lub zasobniki z npr Hydra. Zgodnie z założeniami, może osiągać krótkotrwałą prędkość maksymalną rzędu 500 km/h.

W grze, gdy przekraczasz 160 węzłów, rozlega się alarm dźwiękowy. Przez chwilę jest to nieszkodliwe, ale lot z taką prędkością przez dłuższy czas powoduje uszkodzenie śmigłowca. Autorzy określili pułap na ponad 2000 stóp i w pewnym momencie helikopter po prostu przestaje się wznosić.

Realizm

taki sobie. Lepiej niż było, ale na tym polu jest jeszcze wiele do zrobienia (może Comanche 4?...). Graczom dano dwa modele lotu, prostszy i bardziej realistyczny. Prosty model lotu to coś bardzo dziwnego, ale na pewno nie śmigłowiec... Zapomnijmy o nim. Szkoda czasu.

Jedynym rozsądnym rozwiązaniem jest wybranie modelu realistycznego. Śmigłowiec zachowuje się wtedy niemal jak należy. Można sobie zażyczyć sprzęgnięcia wentylatora ogonowego z drążkiem sterowym (pomocne, jeśli nie masz pedałów - kontrola wentylatora z klawiatury to pomyłka) oraz ograniczenia pochylenia śmigłowca (natychmiast wyłączyć!). Wyłączenie go i tak nie pozwala na wykonanie pętli, ale można wtedy lepiej manewrować wysokością, co bardzo się przydaje w obliczu ataku rakietowego wroga lub walki z helikopterami.

Poza tym, nasz Comanche wyposażony jest w stabilizator wysokości, co wprawdzie nie zapobiega intymnym zbliżeniom z glebą, ale jeśli rozsądnie obchodzisz się ze sterami, pomaga utrzymać stałą wysokość. Specyfikę tego urządzenia oddano dość wiernie. Trzeba dodać, że już AH-64 Apache jest w coś takiego wyposażony.

Zachowanie się śmigłowca w powietrzu, w porównaniu z Apache'em (Apache Longbow i AH-64D Longbow) czy Mi-24 (Mi-24 Hind) nieco irytuje. To tak, jakby gnać samochodem po błocie. Po skręcie helikopter ustawia się w osi nowego wektora prędkości, ale przez chwilę jeszcze wytraca poprzedni wektor - jakby „zarzuca" na zakręcie. Tego nie ma w innych ww. grach, choć może wynika to ze sprzęgnięcia wentylatora ogonowego z drążkiem, a także z większej bezwładności wentylatora wobec tradycyjnego wirnika ogonowego.

Szkoda, że zaprogramowane limity nachylenia helikoptera uniemożliwiają odwrócenie go „na plecy" czy wykonanie pętli. Skoro Apache to potrafi, to Comanche tym bardziej powinien...

Inteligencja wroga została znacznie poprawiona. Przeciwnik nie zasypuje Cię już lawiną rakiet ziemia-powietrze, jak bywało w poprzednich częściach, ale odpala pojedyncze SAM-y, które - jeśli szybko nie zlikwidujesz wyrzutni lub nie schowasz się za górą - z reguły trafiają (szczególnie daje się we znaki Tunguska).



Jeszcze kilka słów o uzbrojeniu i skrzydłowym. Nareszcie skuteczność jest rzeczywista, a dobór (czytaj: ilość) uzbrojenia przynajmniej sprawia wrażenie realnego. Również efekty zastosowania różnych rodzajów broni odpowiadają tym, znanym z innych gier.

Znacznie poprawiono inteligencję Wingmana, ale trzeba uważać, bo czasami podczas wykonywania zwrotu może stanąć nam na drodze. To jak zwykle owocuje poważnymi uszkodzeniami... Na szczęście, przynajmniej sam omija przeszkody, które znajdują się na torze jego lotu (w tym Twój helikopter). Poza tym korzysta z całego zasobu swojego uzbrojenia, zarówno rakiet, jak i działka, a nie - jak w poprzednich częściach - tylko z Hellfire'ów.

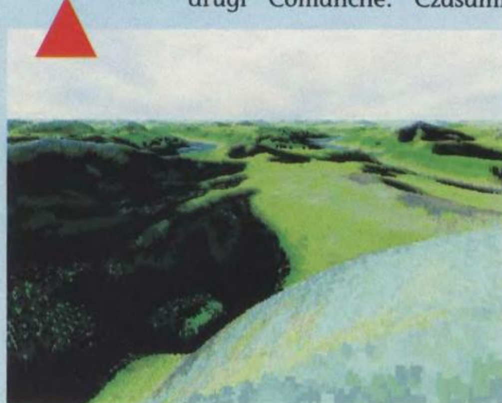
Bestiariusz

Tym, zapożyczonym z rolplejów, tytułem pozwoliłem sobie opatrzyć część dotyczącą tego, co można spotkać, latając po krainie zwanej Voxel Space 2. Zacznijmy od przyjaznych Ci ruchomości naziemnych i napowietrznych. Wsparciem dla Ciebie będą śmigłowce AH-1 SuperCobra, AH-64 Apache i jak zawsze Twój niezawodny skrzydłowy, drugi Comanche. Czasami

Skala postępu. Ten sam fragment terenu wyrenderowany za pomocą technologii Voxel Space...



...i Voxel Space 2



Śmigłowce, artyleria plot. i rakiety SA-9 to mały pryszcz przy Tungusce...



spotkasz też szturmowe A-10 Thunderbolt II.

Wróg dysponuje kilkoma rodzajami helikopterów, począwszy od Rooivalka, stosunkowo groźnego śmigłowca pochodzącego z RPA, poprzez wysłużone Mi-24P Hind F czy nowocześniejsze Mi-28N Havoc, aż po słynnego przeciwnika Comanche'a – Ka-50 Hokum (Werewolf). Nieprzyjaciel ma też odpowiadające Twoim A-10 samoloty Su-25 Frogfoot.

Na ziemi rolę celów do rozwałki spełniają czołgi T-80, transportery BMP-2 i BRDM.

Bronią ich działka przeciwlotnicze i samojezdne zestawy plot. takie, jak SA-9 Gaskin czy SA-19 Grison, czyli cholerna 2S6M Tunguska.

Na wodzie spotkasz jeszcze fregaty Nanuchka III, wyposażone w 30-milimetrowe działka i rakiety SA-N-4 Gecko i SA-9. Po prostu, trzymaj się z daleka...

Ugryźć Cię mogą oczywiście śmigłowce i artyleria plot., choć to płotki. Podobnie rakiety SA-9. Wszystko to mały pryszcz przy SA-19...

Ten diabelski wynalazek ściągnie Cię z nieba pierwszą rakietą... Praktycznie, nie ma na niego sposobu. Wykrywasz to coś..., namierzasz, odpalasz Hellfire'a, a jednocześnie na ekranie widzisz, jak w Twoim kierunku to coś odpala rakietę. W tym momencie w zasadzie jesteś już martwy...

Szkoła latania

Wykorzystaj to, co dali Ci programiści Nova Logic. Najpierw do perfekcji opanuj narowistego Comanche'a, a potem lataj szybko i nisko, lawirując między pagórkami wygenerowanymi przez Voxel Space 2.

Do celu podchodź powoli. Gdy spróbujesz podejść od najłatwiejszej strony, najczęściej nadziejesz się na silne zgrupowanie środków przeciwlotniczych, co nie posłuży ani Tobie, ani Twojemu Comanche'owi.

Podejdź blisko, wyskocz zza górki, odpal kilka pocisków i wracaj za swoją osłonę. WYKORZYSTUJ Wingmana. Po co go przydzielili? Niech sobie postrzela. Wyślij go na największą kupę nieprzyjacielskiego złomu. Trochę zdziała, zanim go zestrzelą, albo i nie zestrzelą...

Jeśli masz dostęp do artylerii, rozwal cel z bezpiecznego dystansu, wskazując go baterii.

Helikoptery likwiduj najszybciej, jak się da. Generalnie są niegroźne, ale mogą boleśnie ukąsić, więc niszcz je, zanim zdążą wystrzelić małe co nieco.



Zawsze lataj linią, mając inne helikoptery obok. Gdy natkniesz się na wyrzutnię SAM-ów, masz szansę, że namierzy ona któregoś skrzydłowego.

Tyle na temat taktyki. Zainteresowanych odsyłam do tematu numeru Gamblera 2/97 – zawarte tam porady stosują się do większości symulatorów śmigłowców.

Oprawa programu

Cóż rzec? Grafika jest wprost doskonała (ostatnio kilka razy używałem tego określenia, ale to NAPRAWDĘ JEST TO). W systemie Voxel Space 2 prawie zupełnie udało się usunąć pikselizację. Niewielkie piksele już nie straszą z ekranu, tylko układają się w estetyczny krajobraz, z którym obecnie nie może się równać grafika żadnego symulatora.

Fonia, co prawda, perfekcją nie dorównuje wizji, ale większych wad brak. Zro-



zumiałe komunikaty, w tle łopot wirnika i odgłosy pola walki – to nie wymaga żadnych komentarzy. Solidna robota.

Muzyka będąca podkładem pod Menu również trzyma klasę. Niestety, jest słabo zdigitalizowana i dlatego ma zbyt wysoki, jak na mój gust, poziom szumów.



Natomiast podkłady pod misje są fatalne (ja słuchałem odgrywanych przez FM-a). Twórcy powielili błąd Comanche'a i znów dali coś, czego się nie da słuchać... Natychmiast wyłączyć.

Grywalność to mocna i dopracowana strona tej gry. Siadasz przy odpowiednio szybkim komputerze i małopikselowy świat Voxel Space 2 obejmuje Twój umysł w posiadanie. Wciąga jak diabli... Dalej już nie będę zachwalał... Wystarczy.

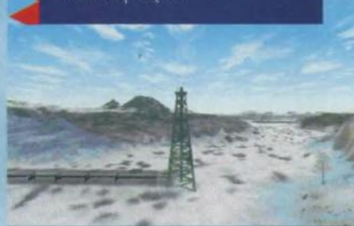
Moje ponure wyn(at)urzenia na temat latających Indian zakończę uwagą, że muszę obniżyć notę OGÓŁEM za wymagania... większe od grywalności (no, panie, jeśli nawet Pentium 166 MMX z czteromegową kartą graficzną z dopalaczem nie daje płynności animacji jak należy, to ja wymiękam...). A co do reszty, to... ZAGRAJCIE.

Wiktor Kozłowski

Powiem tyle



Comanche 3 to pod każdym względem dobra robota. Doskonały engine graficzny, bardzo dobry dźwięk, znacznie poprawiony realizm (zarówno model lotu, jak i pole walki) i ogromna, gigantyczna, kolosalna i jeszcze większa grywalność. Niestety, tę ostatnią zaletę będą mogli docenić tylko posiadacze szybkich komputerów – pozostali zasilą rzeszę rozmaitych frustratów... Jeśli masz superszybki sprzęt, kup i zagraj obowiązkowo. Jeśli masz powolny komputer, kup, graj w low-res i pomyśl o wymianie sprzętu.



COMANCHE 3

Nova Logic 1997

IPS CG

Symulator

PC CD-ROM

Grafika: 99%

Dźwięk: 70%

Ogółem: 76%

Wymagania sprzętowe: 486, 16 MB RAM, SVGA, karta dźwiękowa; zalecany P200 i 32 MB RAM

M.A.X.

Od momentu pojawienia się gier Command & Conquer i Warcraft II rozpętała się dyskusja na temat wyższości jednej nad drugą i odwrotnie, a przy okazji – wyższości strategii czasu rzeczywistego nad turowymi. „Dynamiczni stratedzy" uważają produkcje turowe za nudne, klasyczni twierdzą, że osobnicy nie doceniający uroków Panzer General, Steel Panthers czy serii V for Victory to półgłówki.

Spór o wyższość jednego rodzaju gier strategicznych nad drugim nigdy nie zostanie rozstrzygnięty, bo być nie może. Pojawiają się za to próby pogodzenia zwaśnionych stron. Jedną z nich jest M.A.X. (pełny tytuł – Mechanized Assault & Exploration).

Historyjka wprowadzająca do gry stanowi 29 784. [dopiero? – Alx] wersję konfliktu ludzi z Obcymi – w dalekiej przyszłości, gdzieś we wszechświecie. Wraz z ładnym acz nieco przydługim intro nie wróży niczego dobrego. Jednak zawartość gry M.A.X. pozwala głęboko odetchnąć wszystkim, którzy już zdążyli się w nią zaopatrzyć (nasz tekst jest mocno spóźniony, więc wierzę, że zebrała się ich już spora gromadka) oraz pogodnie patrzeć w przyszłość tym, którzy nadal wahają się, czy warto ją kupić. Warto!

Środowisko naturalne

Autorzy dali nam do dyspozycji 24 misje, które można rozegrać pojedynczo lub w kampanii, kilka misji szkoleniowych i dowolną liczbę scenariuszy generowanych przez komputer. Będziemy w nich rozbudowywać własną bazę, badać teren w poszukiwaniu bogactw naturalnych, umacniać siły zbrojne (stojące jak zwykle na straży pokoju) i gnębić do 3 przeciwników komputerowych, o ile uda nam się odnaleźć ich na mapie.

Walki toczymy po stronie jednego z 8 klanów (każdy ma sobie tylko właściwe cechy) na jednej z 4 planet różniących się krajobrazem – każda oferuje 6 map (w sumie więc mamy 24 mapy). Niestety, różnią się one jedynie tłem, wielkością lądów i liczbą wysp. Są to najczęściej równiny, inkrustowane nielicznymi skałami i krzaczkami. Możemy zdecydować się na szybką potyczkę lub wziąć udział w długich, skomplikowanych zmaganiach. Wstępem do nich będzie szukanie przeciwnika przez pierwszych 100 tur walki.

Wysyp nowinek

Do gry wprowadzono wiele innowacji, np. symultaniczne rozgrywanie tury. Polega to na tym, że wszystkie pojazdy mają określoną liczbę punktów ruchu, ale wraz z nastaniem kolejnej tury każdy gracz może od razu przesunąć swoje jednostki. Przypomina to w tym momencie grę w czasie rzeczywistym, a wrażenie to może potęgować limit czasu, po którym tura się kończy. Dzięki temu rozwiązaniu gra staje się dynamiczna, co powinno przyciągnąć strategów lubiących szybkie myślenie. Dla klasyków pozostawiono możliwość przełączenia gry w tryb zwykłej rozgrywki turowej.

Sam początek generowanego scenariusza też wygląda świeżo. Za złoto wybrane podczas konfigurowania scenariusza kupujemy jednostki (to już było) oraz wybrane upgrade'y, których cena rośnie wykładniczo. Nie są to jednak wszystkie jednostki, którymi kierujemy w grze. Oprócz nich mamy też bardzo ciekawe pozostałości po Obcych, napotykane przy opuszczonych bazach. Są to zazwyczaj dość dobre jednostki, które możemy opanować przy pomocy szpiegów. Mają tę zaletę, że ich parametry techniczne poprawiają się wraz z doświadczeniem nabywanym na polu walki, więc ich rozbudowa jest wyjątkowo tania.

Charakterystyki jednostek (składające się z: siły ognia, zasięgu ognia, pola widzenia, szybkości poruszania się i grubości pancerza) zostały tak zaprojektowane, że każdy oddział ma jakieś słabe punkty. Zmusza to do grupowania jednostek w zespoły, bowiem komputer szybko odkrywa słabości gracza i bezlitośnie je wykorzystuje (zwłaszcza w gotowych scenariuszach). Ciągniki rakietowe (missle crawler) o dalekim zasięgu ostrzału nie poradzą sobie bez wsparcia samobieżnych radarów (scanner), umożliwiających znalezienie oddalonych celów, oraz czołgów (tank), wyrzutni rakietowych (missile launcher) i myśliwców (fighter), osłaniających je przed atakiem z lądu i powietrza.

Żadna jednostka w M.A.X. nie poradzi sobie bez zaopatrzenia. Tu nie da się jak w C&C wyjechać z fabryki i walić bez opamiętania do wszystkiego, co się rusza, bo najzwyczajniej w świecie – skończy się amunicja. I to szybko. Zazwyczaj jedno ładowanie umożliwia oddanie około 6 salw (utrudnieniem przy strzelaniu jest fakt, że łączy się ono z ruchem – gdy jednost-



Komputer potrafi doskonale wyszukiwać słabe punkty bazy gracza.







ka zostanie przemieszczona, w danej turze nie może już oddać strzału; wyjątkiem są zwiadowcy (scout) i lotnictwo). Stąd niezwykle ważna jest rola ciężarówek dowożących zaopatrzenie z kopalni oraz pojazdów naprawczych.

Zaopatrzenie nie musi być dowożone wyłącznie ciężarówkami. Służą do tego także rurociągi, mające za zadanie dostarczyć energię do wszystkich kompleksów bazy, a surowce do fabryk. To zresztą swego czasu wyróżniało M.A.X. spośród innych gier strategicznych: kolejne budynki bazy nie muszą znajdować się w jej bezpośrednim sąsiedztwie, trzeba jednak doprowadzić do nich rurociągi, aby mieć stałą dostawę surowców. Minerały można eksploatować nawet z dna morskiego, jeśli tylko wybuduje się odpowiednie platformy. Zachęca to do eksploracji terenu w poszukiwaniu bogactw, a następnie budowy odległych kopalni, ale zarazem powiększa pole gry, utrudniając obronę rozległej bazy.

Na uwagę zasługuje także rozbudowa jednostek. Można wybrać drogę naukową i wtedy w laboratoriach za darmo usprawniamy jedną cechę we wszystkich typach jednostek (np. szybkość poruszania się, zasięg ognia). Można też zakupić ulepszenie za złoto wydobywane w kopalniach i wytapiane w hucie. W ten sposób jednak poprawiamy tylko jedną cechę jednostki wybranego typu. Aby wyprodukowany wcześniej oddział mógł skorzystać z nowego rozwiązania technicznego, w obu przypadkach musi się udać do warsztatu naprawczego i być poddanym „operacji plastycznej".

Oddziały zostały obdarzone całkiem przyzwoitą, a niekiedy wręcz świetną, sztuczną inteligencją. Wojska komputera potrafią znaleźć słaby punkt w naszej obronie, trafnie dobierają jednostki do wykonania zadań, ba, potrafią się zdobyć na poświęcenie, aby przerwać naszą linię obrony. Jakkolwiek w generowanych scenariuszach AI jest naprawdę niezła, to w misjach dołączonych do gry jest jeszcze lepsza – wręcz wspaniała. Zdarzało mi się widzieć (czego nie znalazłem dotąd w żadnej grze startegicznej) pociski nadlatujące znikąd i natarcia dobrze zorganizowanych zgrupowań jednostek przeciwnika. Na wyższych poziomach gry byłem wobec nich niemal bezradny.

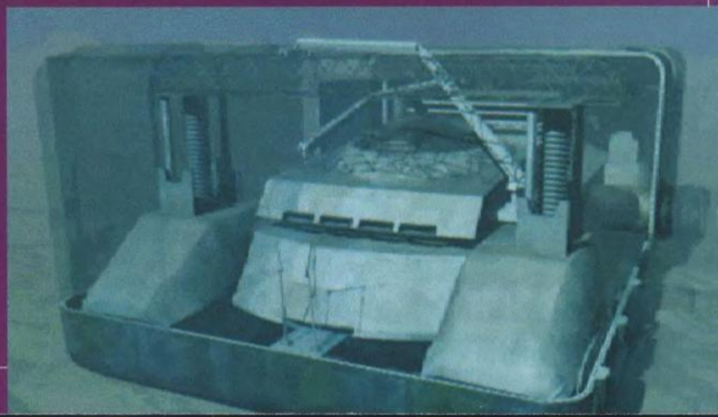
Nasze oddziały są także obdarzone inteligencją. Jeśli nie otrzymały żadnych rozkazów w bieżącej turze, wykonują polecenia z poprzedniej. Może to być ruch w wyznaczonym kierunku lub stanie w bezruchu, w oczekiwaniu na wroga. Gdy tylko pojawi się on w zasięgu strzału, jest natychmiast niszczony.

Zgrabne opakowanie

M.A.X. to produkt kuszący stratega nie tylko wysokim poziomem merytorycznym, ale i znakomitą oprawą. Na uwagę zasługuje staranna grafika: w pełni renderowane budynki i pojazdy, cienie rzucane przez samoloty, znakomite animacje poprzedzające kampanię czy generowany scenariusz, wreszcie płynny (!) zooming. Pozwala on powiększać mapę główną aż do momentu, gdy pojawią się na niej stosunkowo duże ikony pojazdów, pokazywane bez utraty jakości.

Bardzo wygodna jest też obsługa gry. Zaczyna się od znakomitej konfigurowalności (liczba tur, szybkość rozgrywania tury, początkowe zasoby, wybór jednostek i rasy, zasobność w surowce, liczba pozostałości po Obcych), a kończy na rozbudowanym systemie raportów, odnotowujących wszystkie ważniejsze wydarzenia, różnorodnych podglądach mapy pozwalających zorientować się w zasięgu dział i widzenia oddziałów, ich stanie technicznym czy odkrytych bogactwach naturalnych. Wszystkie te informacje, niezwykle pomocne w czasie rozgrywki – a zwłaszcza w scenariuszach, gdzie się dużo dzieje – można otrzymać, klikając myszką na wybranym przycisku.

Gra informuje na bieżąco o wydarzeniach mających miejsce podczas ostatniej tury, czyli o nowo wyprodukowanych jednostkach, oddziałach przeciwnika pojawiajacych się w zasięgu widzenia naszych wojsk czy potyczkach. Do



W ataku doskonałe są tandemy radar + missle crawler, uzupełnione stosowną osłoną przeciwlotniczą i wsparciem naziemnym.

miejsc, w których wydarzenia się rozgrywają docieramy po naciśnięciu jednego klawisza.

Gdy dodamy do tego możliwość ustawienia kolejki produkcji w fabryce (wskazujemy kilka czy kilkadziesiąt oddziałów i podajemy szybkość produkcji, a fabryka sama w miarę posiadanych materiałów realizuje złożone zamówienie), otrzymujemy program wyjątkowo przyjazny dla użytkownika.



Plamy na słońcu

Nic nie jest jednak wolne od wad, a M.A.X. ma jedną wyjątkowo parszywą. Niezależnie od trwania tury – odmierza czas 45 s. Gdy gracz wykona ruchy w klasycznym trybie turowym, komputer przerywa liczenie i przekazuje inicjatywę następnemu. Jeśli jednak wojska gracza zostaną zniszczone i zniknie on z mapy, jego tura trwa 45 s. Jeśli założymy, że gramy z 3 przeciwnikami komputerowymi misję składającą się z 400 tur i 2 z nich nieodwołalnie zakończy walkę w turze 100, co jest prawdopodobne – do końca gry spędzimy w sumie 7,5 godziny, bezsensownie gapiąc się w ekran i czekając na ruch graczy, których już nie ma. Przykre (na szczęście tę dolegliwość usuwa patch 1.04 dostępny na dołączonej do tego numeru płytce CD Gamblera).

Inne, o wiele mniejsze wady: powolność programu przy dużej liczbie obiektów, 100-procentowa celność wszystkich jednostek i niezbyt precyzyjna dokumentacja (np. nie wspomina ani słowem o Obcych).



Interplay 1997
CD Projekt
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 86%
Dźwięk: 73%
Ogółem: 82%
Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

Tipsy dla początkujących

1. Początkowo najprostszym sposobem zabezpieczenia bazy są miny. Należy je ułożyć w odległości równej zasięgowi missle crawlera, co uchroni nas zarówno przed ostrzałem, jak i inwigilacją jednostek zwiadowczych. Miny można zebrać i przenieść dalej, gdy baza się powiększy.



2. W badaniach i zakupach upgrade'ów powinieneś początkowo skoncentrować się na rozbudowie stacjonarnych wyrzutni rakietowych, radarów i wieżyczek z działami przeciwlotniczymi (twórz zespoły złożone z 3 takich wież). Zadbaj o podłączenie ich rurociągami do źródeł zaopatrzenia w surowce – to ułatwi rozbudowę i rozwiąże problem zaopatrzenia w amunicję.

Podsumowanie:



M.A.X. zręcznie łączy grę turową z grą czasu rzeczywistego, dodając do tego wspaniałą oprawę graficzną, łatwą obsługę i co najmniej niezłą AI. Tego trzeba spróbować.







3. Istotnym uzupełnieniem pkt. 2 jest obstawienie bazy piechotą, aby wyłapać wrogich szpiegów, którzy zechcą się zapuścić na teren naszej bazy.



4. Jeśli uda Ci się znaleźć pojazdy Obcych, a nie masz infiltratorów, wyślij zespół jednostek, które chroniłyby znalezisko do czasu jego wykorzystania. Komputer bardzo lubi niszczyć bezbronne pojazdy, których nie ma szans przejąć.
5. W ataku doskonałe są tandemy radar + missle crawler, uzupełnione stosowną osłoną przeciwlotniczą i wsparciem naziemnym.
6. Przygotowując atak na bazę, warto do niej najpierw wysłać infiltratory. Mogą tam coś zgrabnie popsuć na parę tur lub przejąć wrogie pojazdy, doprowadzając do wyniszczenia wroga, zanim nadciągną nasze siły główne. Przy okazji poznamy dokładnie rozkład bazy (w tym pól minowych) i jej słabe punkty, jeśli tego wcześniej nie uczyniliśmy. Warto przy tym pamiętać, że transportery wiozące infiltratory pod wodą są niedostrzegalne dla przeciwnika, ale jeśli przepływają w pobliżu lądu, lubią przyspieszyć – wyjeżdżają z wody i stają się łatwym łupem. Zanim wyda się komendę, warto dokładnie obejrzeć planowaną drogę pojazdu.
7. Gdy nasze lotnictwo atakuje obronę przeciwlotniczą wroga, można znaleźć dla niej zajęcie, wysyłając w pierwszym rzucie puste transportowce. Ponieważ działa automatycznie strzelają do wszystkiego, co znajdzie się w ich zasięgu, gdy nadlecą bombowce przeciwnik stanie się bezbronny.
8. Wykorzystaj jednostki zwiadowcze (scout) do atakowania z doskoku wrogich inżynierów i konstruktorów. Mimo niewielkiej siły rażenia, potrafią one zniszczyć czy uszkodzić atakowaną jednostkę i uciec, zanim nadejdą poważniejsze siły wroga.

Ostatnie słowo

Twórcom gry udało się stworzyć spójny świat, w którym można toczyć wspaniałe bitwy z wykorzystaniem ponad 50 jednostek lądowych, pływających i powietrznych. Losowy rozkład surowców w każdej misji daje niemal nieograniczone pole do popisu odkrywcom, budowniczym i dowódcom. Choć gra nie jest pozbawiona wad, z pewnością może konkurować z czołowymi strategiami na rynku. Czekam niecierpliwie na drugą jej część. Jeśli pierwsza jest tak dobra...

Sir Haszak

X-WING VS. TIE FIGHTER



Minęło już oszołomienie wywołane pojawieniem się nowego produktu LucasArts na rynku. Produktu, na który od bardzo dawna czekano i po którym wiele sobie obiecywano. Rzeczywiście, na pierwszy rzut oka XWvTF to najlepsza gra, jaką stworzono. Wspaniała grafika, doskonały dźwięk i POZORNIE bardzo wysoka grywalność.

Zauważyliście słowo „pozornie"? Właśnie. W pierwszym momencie wpadłem w zachwyt (nie tylko zresztą ja) i kiedy pisałem recenzję (Gambler 7/97), miałem nieco ograniczone postrzeganie rzeczywistości, do czego przyczyniło się również obejrzenie Trylogii Lucasa po raz 28 495 670. Teraz, gdy emocje opadły i udało mi się solidnie pograć z innym dobrym pilotem, moje spojrzenie na XWvTF trochę się zmieniło.

Najładniejsza gra świata?

Na pewno nie, ale obecnie znajduje się w ścisłej czołówce. Wygląda rzeczywiście obłędnie. Jest w dodatku jedną z nielicznych gier, które równie ładnie prezentują się na screenach, więc sami możecie zobaczyć.

Kilka różnych trybów graficznych pozwala dostosować szybkość komputera do wymagań gry, ale nie da się ukryć, że grafika jest imponująca tylko w SVGA bez interlace'u – inaczej traci i to dużo. Jednak niezły engine sprawia, że już na P133 da się spokojnie grać samemu. Niestety, do trybu multi trzeba mieć odpowiednio szybszą maszynę.

Zastosowany light sourcing, niestety, nie umywa się do tego z Darklight Conflict. Statki sprawiają wrażenie, jakby wszystkie były pokryte cieniutką warstewką szkła i dziwnie błyszczą w momencie trafienia. Zwłaszcza w przypadku asteroidów wygląda to idiotycznie.

Największą kichą graficzną w XWvTF są eksplozje (pisałem już o tym w recenzji). Wiem, że dla niektórych nie jest to ważne, ale wydaje mi się, że w grze space combat wybuchy powinny być cokolwiek ładniejsze. Tymczasem są gorsze niż w pierwszym X-Wingu!!! Nie ma co nawet wspominać wspaniałych, trójwymiarowych eksplozji w DC czy Wing Commanderach.

Oczywiście, te błędy nie wpływają w sposób istotny na ogólny obraz grafiki, która jest niezwykle dokładna i starannie wykonana. Zwłaszcza tekstury na mniejszych statkach robią wrażenie – na większych już się trochę rozłażą.

Padata dam dam...

Muzyka jest... zresztą, co można mówić o muzyce Star Wars? Wiadomo, jaka jest i właściwie wystarczy dodać, że została w całości wykorzystana w grze. Brzmi przy tym o wiele lepiej niż w poprzednich grach LucasArts.

Dźwięk też jest znacznie lepszy. Przede wszystkim, poprawiono odgłosy strzałów rebelianckich laserów. Teraz brzmią nie gorzej od imperialnych. Zmienił się też dźwięk silników i jest dokładnie taki sam jak w filmach. Bardzo dobrze. Podczas misji cały czas słychać głos oficera, który informuje o wydarzeniach w okolicy i komentuje je. Co prawda, nie wszystkie informacje są przekazywane głosem, ale i tak jest nieźle.

XWvTF nie jest grą dla Samotnego Człowieka na Długie Zimowe Wieczory.





Jest jeszcze jeden mały, aczkolwiek bardzo przyjemny szczegół. Kiedy nasz statek zostanie poważnie uszkodzony, słychać rozpaczliwy wrzask niszczonego Artoo Deetoo (R2D2). Prawie jak w filmie.

Poważna sprawa

Ponarzekałem na grafikę i muzykę, mogę więc teraz zająć się ważniejszymi sprawami. Jak się w to gra?

Samemu – niespecjalnie. Misji dla jednego gracza jest niewiele, więc nie bardzo można się wykazać. Poza tym te, co są, to przeważnie zadania treningowe, które Prawdziwemu Pilotowi nie sprawią praktycznie żadnych kłopotów. Zostają więc misje przygotowane z myślą o wielu graczach. Te z kolei są przeznaczone dla KILKU Bardzo Dobrych Pilotów, więc jeden Bardzo Dobry Pilot albo sobie z nimi nie poradzi, albo, jeżeli będzie szczególnie zdeterminowany, poradzi sobie, ale z wielkimi bólami. Po prostu, nawet Bardzo Dobry Pilot nie może być w dwóch miejscach jednocześnie. Dlatego XWvTF nie jest przeznaczona dla Samotnego Człowieka na Długie Zimowe Wieczory. Z kumplami – lepiej.

Gra została zaprojektowana z myślą o graniu w grupie i obsługuje chyba wszystkie znane sposoby łączenia komputerów. Mamy więc LAN, modem, link i oczywiście Internet. Niestety, udało mi się pograć tylko po linku z nieocenionym Asenem (cholernie dobry pilot). Do LAN-u chwilowo nie miałem dostępu, a przez Inet się nie dało. Czemu? Po pierwsze, Lucas wyprodukował już kilka patchy do gry. Żeby pograć, trzeba je oczywiście najpierw ściągnąć (co w przypadku modemowców już nie jest takie zabawne, bo patche bywają spore).

Kolejną sprawą (zdecydowanie najważniejszą) jest fakt, że do grania w XWvTF potrzebny jest dobry komputer podłączony do SZYBKIEGO łącza. Inaczej nie da się grać. Opóźnienia w tej grze całkowicie niszczą zabawę. Jeżeli już w trakcie grania po linku (chociaż nie ma wielkiej przepustowości, na ogół wystarcza), ping daje o sobie znać, to wyobraźcie sobie, co musi się dziać przy połączeniu ze Stanami Zjednoczonymi.

Niestety, w tym momencie ujawnia się największa wada XWvTF. Granie w dwie osoby nie jest zbyt przyjemne. Dlaczego?

Po półgodzinnym lataniu w kółeczko ma się serdecznie dość Gwiezdnych Wojen, X-Wingów, TIE Fighterów i...



Dogfight

Najpierw włączamy dogfight. Wybieramy statki i zaczynamy. Jest genialnie. Adrenalina skacze, widać zbliżający się myśliwiec przeciwnika. Dopadamy do siebie i zaczyna się walka.

W tym momencie okazuje się, że to, czym się zachwycałem w recencji (czyli siadanie przeciwnikowi na ogonie i odwrotnie) staje się największym przekleństwem XWvTF. Po prostu, cała walka wygląda tak – przez 5 minut kręcimy się dokoła siebie i staramy tak zmniejszyć prędkość, żeby móc zatoczyć mniejsze koło i wywalić ze wszystkiego, co mamy na pokładzie, w przeciwnika. Tymczasem on przez cały czas naciska przycisk zrównywania prędkości i robi dokładnie to samo, co my. Po półgodzinie takiego latania człowiek ma serdecznie dość Gwiezdnych Wojen, X-Wingów, TIE Fighterów i wszystkiego, co lata w próżni. TO NIE O TO CHODZIŁO!!!!



Oczywiście, ktoś powie, że można grać niestandardowo. Zapewniam, że niezależnie od tego, co się wymyśli i tak skończy się tym, że gracze będą latać dokoła siebie z prędkością 13 MGLT (normalnie lata się z prędkością mniej więcej 60–75 MGLT).

W trakcie dogfightu wychodzi na jaw jeszcze jedno. Jeżeli



któryś gracz używa TIE Advanced a inny nie, to wynik jest z góry przesądzony. Po prostu, T/A przewyższa o klasę każdą inną maszynę, tak samo jak TIE Defender w poprzedniej grze LucasArts.

Najbardziej zwrotny statek rebeliancki AW ma gorsze tarcze i mniej laserów niż T/A. O XW nie ma nawet co wspominać, bo przy jego zwrotności jedyną okazją do zobaczenia T/A jest spojrzenie w tylną szybę. Będzie tam na pewno.

Misje

Sytuacja wygląda inaczej, gdy gramy jakąś misję. Możesz się wtedy poczuć jak prawdziwy pilot. Mówisz na przykład do kolegi: „Pospiesz się!!! Mam dwadzieścia T/F na ogonie!!!". A on na to: „Już, już!!! Załatwię tylko te dwa Star Destroyery, co mnie zaatakowały". W ten delikatny sposób staram się dać Wam do zrozumienia, że misje są nieco trudne. Oczywiście, nie znaczy to, że nie da się ich skończyć. Problem leży gdzie indziej. Po prostu, cały czas na ekranie panuje niesamowity bałagan. Spojrzenie na mapę gwiezdną najczęściej prowadzi do zakończenia naszego żywota, bo czas nie staje w miejscu, a statku pilotować się nie da. Z drugiej strony, bez mapy nie ma szans na ogarnięcie tego, co się aktualnie dzieje i skąd nadchodzi atak.

Niemniej granie w cooperativie jest znacznie przyjemniejsze od dogfightu – pod warunkiem, że potraficie wczuć się w akcję.

Gdzie dwóch się bije...

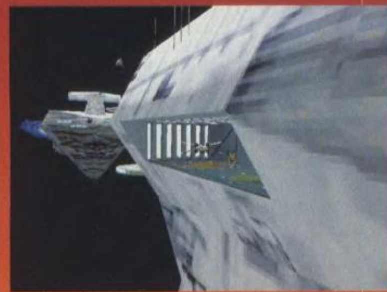
Sytuację ratuje granie w trzech lub więcej. W trakcie „walki psów", jeżeli pokusimy się o latanie dookoła kogoś w stanie bliskim bezruchowi, skończy się to rozwaleniem nas przez tego, kto akurat z nami nie krąży. To zmusza całą grupę do przyjęcia innej taktyki walki.

Misje również zdobywają nowy wymiar, zwłaszcza jeżeli gramy w ośmiu, w grupach po czterech. Niestety, nie sądzę, żeby więcej niż 10% z Was miało szansę pograć po LAN-ie w XWvTF.

„Finalmą",

czyli sumując – gra po bliższym poznaniu nieco rozczarowuje. Mogłaby być bardziej przemyślana. Natomiast misje powinny być łatwiejsze. Poza tym, główną wadą gry jest jej mała przydatność dla jednej osoby. Uważam to za niedopuszczalne, przecież na razie większość nie ma możliwości grania w multiplayer.

Bicz na Imperium itd.
Gen. ZooltaR



Wnioski



Doskonale wykonana i osadzona w realiach Gwiezdnych Wojen gra, niestety, zupełnie nie nadaje się dla jednej osoby. Dyskusyjne jest też granie we dwóch. Zabawa zaczyna się dopiero w GRUPIE. Dlatego moja nowa ocena OGÓŁEM jest niższa niż w recenzji.

STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER

LucasArts 1997

IPS CG

Symulator

PC CD-ROM

Grafika: 96%

Dźwięk: 95%

Ogółem: 74%

Wymagania sprzętowe: Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, JOYSTICK

Darklight Conflict

Na początku chciałbym napisać o tym, co nie zmieściło się w recenzji w nr. 7/97 (a na czym bardzo mi zależało).

Kiedy zobaczyłem, co Ser Haszczak wciska mi w ręce do zrecenzowania, miałem ochotę go skrzywdzić. Przynajmniej troszkę. Nędzna okładka, crapowe screenshoty z wstawek filmowych – żenujące.

Gdy odpaliłem grę, moje odczucia były jeszcze gorsze. Miałem ochotę skrzywdzić Haszysza jeszcze bardziej, ponieważ powitało mnie bardzo nieciekawe i słabo wykonane intro. Jednak kiedy uruchomiłem samą grę, z wrażenia wszedłem pod stół i odszczekałem wszystko, co mówiłem złego o błogosławionym człowieku, który dał mi do zrecenzowania tak wspaniały produkt.

Okazało się, że Darklight Conflict to bardzo nietypowy space combat. Nietypowy – bo w żadnej grze tego rodzaju nie zastosowano podobnego systemu sterowania.

Fale magnetyczne

Oczywiście, fabuła jest całkowicie bzdurna. Na szczęście, autorzy nie silą się na sztuczną powagę i traktują ją z przymrużeniem oka. Można to zauważyć przede wszystkim przy czytaniu instrukcji – jest napisana lekkim, zabawnym stylem. Należy też pochwalić polskiego tłumacza, któremu udało się nie położyć wszystkich dowcipów, zawartych w tekście.

Generalnie – w grze jesteś pilotem US Navy porwanym przez Obcych i masz pełnić rolę biologicznego fragmentu ich bardzo specyficznych statków kosmicznych. Reptonowie (bo tak nazywają się Obcy) troszkę zmienili Twój kod genetyczny, dorzucili mackę tu, dodatkowe odnóże tam, dzięki czemu stałeś się kompatybilny i już można Cię zapakować na pokład myśliwca.

Jest to niezwykła maszyna. Po pierwsze – pilot i statek tworzą jedność na czas połączenia (pilota można potem wymontować), po drugie – statek zachowuje się niezgodnie z prawami fizyki. Może się w dowolnym momencie zatrzymać, obrócić, rozwalić kilku przeciwników i natychmiast przyspieszyć do maksymalnej prędkości. Wynika to z zastosowania nowej techniki napędowej: ślizgania się po falach magnetycznych. Dzięki temu sterowanie statkiem jest całkowicie niepodobne do sterowania Dralthi, Rapierem, X-Wingiem czy TIE Fighterem.



I tu właśnie kryje się największa zaleta gry. Kolejne misje nie są koniecznością, ale przyjemnością. Nieważne, jak rozwinie się intryga – ważne, czy pojawią się jakieś nowe fajne statki do rozwalenia, czy też nowa fajna broń do rozwalenia tych nowych fajnych statków. Walka w przestrzeni jest po prostu genialną zabawą. Na dodatek, arcade'owy charakter gry powoduje, że misje nie są zbyt skomplikowane (co wcale nie znaczy, że są łatwe) i można się skoncentrować na niesieniu masowej zagłady

przeciwnikowi,

którym są przede wszystkim Ovonowie. Statki ovońskie wykorzystują tę samą technikę co statki Reptonów, więc walka z nimi jest niezwykle trudna. Poza tym, praktycznie nie ma misji, w której nasza strona występowałaby w przewadze. Ovonów jest prawie zawsze 3–4 razy więcej. Ale mówi się trudno i gra dalej.

Niestety, dalej jest jeszcze trudniej. I to jest główna wada. Gra jest po prostu za trudna. Nad niektórymi misjami trzeba się naprawdę sporo namęczyć, zanim uda się przez nie przebrnąć. Tylko doskonałe opanowanie



statku

może nas uratować.

Latać będziemy na trzech maszynach reptońskich (myśliwiec, ciężki myśliwiec i bombowiec). Oprócz tego, w kilku misjach zostaniemy umieszczeni w stacjonarnym dziale obrony laserowej. Każdy statek jest wyposażony w dokładnie taki sam zestaw urządzeń pokładowych. Ma więc radar, który pokazuje najbliższe otoczenie (można go skalować), a przypomina system zastosowany w grach z serii Elite – znajdujemy się w środku, a pozycja przeciwnika pokazywana jest w trzech wymiarach.

Dzięki doskonałemu rozwiązaniu, jakim są strzałki, możemy się błyskawicznie zorientować, gdzie znajduje się najbliższy wróg (żółta), przyjaciel/sojusznik (fioletowa) czy też cel misji (zielona). Urządzenie to jest genialne w swojej prostocie.

Każdy statek jest wyposażony w nie zużywającą energii broń bazową, aktywowaną drugim przyciskiem joysticka, oraz w jedną lub kilka broni dodatkowych. Salwa z laserów, miotaczy plazmy, wyrzutni rakietowych itd. to jedno krótkie przyciśnięcie „Fire". Przytrzymanie go dłużej spowoduje uaktywnienie osłon, zwykle wyłączonych. Taki system ma zarówno wady, jak i zalety. Z jednej strony, nie można prowadzić ognia ciągłego (trzeba ciągle naciskać „Fire"), a z drugiej — można dowolnie dysponować osłonami i włączać je tylko w momencie bezpośredniego zagrożenia. Zapobiega to zużywaniu się energii pokładowej. Jest ona wykorzystywana do odpalania broni energetycznych, do zasilania osłon oraz dopalania silnika. Normalnie silnik nie zużywa energii, jednak w momencie włączenia boosta jej zużycie jest bardzo duże. Jedynym miejscem, w którym



darklight conflict

Electronic Arts/Rage 1997
IPS CG
Zręcznościowa
PC CD-ROM, PSX
Grafika: 95%
Dźwięk: 89%

Ogółem: 95%

Wymagania sprzętowe: P90, 16 MB RAM, CD 2× (zalecam joystick)

Nieważne, jak rozwinie się intryga. Ważne, czy pojawią się nowe fajne statki do zniszczenia oraz nowa fajna broń do zniszczenia nowych fajnych statków.

można uzupełnić nadwątlone zapasy jest

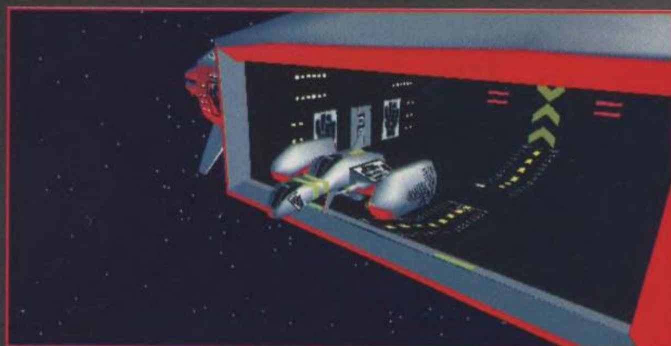
hyperprzestrzeń.

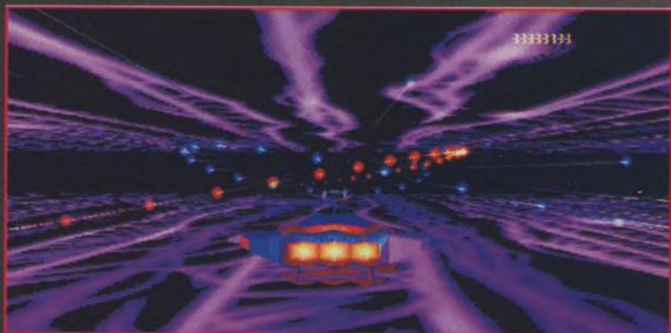
W świecie Reptonów do poruszania się na większych odległościach używa się hyperprzestrzeni (HS). Przechodzi się do niej tylko za pomocą specjalnych portali. W czasie lotu w HS nie działa żadna broń oprócz podstawowej. Można się natknąć na niebieskie i pomarańczowe smugi światła. Te pierwsze to antymateria, która zabiera nam energię. Jak łatwo się domyślić, te drugie służą do doładowania baterii.

Trzeba bardzo uważać przy przelatywaniu przez portale. Oczywiście, nie wolno na nie miejsce, to w dziewięciu przypadkach na dziesięć czeka nas tam

walka.

Najważniejsze to, jak w każdej zresztą grze zręcznościowej, dobre ustawienie klawiatury (najlepiej grało mi się na joysticku i klawiaturze). Na kursorach ustawiamy sobie przyspieszanie i zwalnianie oraz obrót dokoła osi. Gdzieś w pobliżu – zmiana broni i zasięgu radaru. Można też dorzucić natychmiastowe włączanie wstecznego ciągu. Niestety, nie można dowolnie skonfigurować innych przycisków joya. Program obsługuje tylko dwa. Duży błąd.







wpaść. To zawsze kończy się, niezwykle skądinąd efektowną, eksplozją. Nie należy też próbować dostać się tam razem z innym statkiem. Wymieszanie się molekuł dwóch obcych organizmów bywa dla nich niezdrowe i kończy się tak samo, jak wpadanie na portal. Nie radzę też przechodzić tuż przed, lub tuż za, innym obiektem. Po wyjściu z hyperprzestrzeni możemy nie zdążyć uniknąć nagłego, niekoniecznie pożądanego, spotkania III stopnia.

Kiedy jednak uda nam się przeżyć podróż i dotrzeć na



Podstawą walki jest zmienianie ciągu silnika w zależności od sytuacji. Zwrotność statku zależy od szybkości. Gdy szybciej lecimy, trudniej skręcać. Jeżeli prowadzimy walkę kontaktową, to nasza prędkość nie powinna spadać do zera. Wtedy jesteśmy wystawieni jak kaczka do odstrzału. Radzę nauczyć się używania wstecznego ciągu (pozwala natychmiast zatrzymać się – doskonałe, jeżeli chcemy szybko przelecieć przez portal) oraz wykonywania obrotu wokół własnej osi. Jak zagracie, zrozumiecie, czemu się to przydaje.

No i, oczywiście, nie zapominajcie o osłonach. Chociaż początkowo trudno się przyzwyczaić do takiego nietypowego systemu, wkrótce zaczynamy żałować, że istnieje on tylko w DC. Trzeba się jednak wykazać odrobiną refleksu. Kiedy słyszymy, że w naszym kierunku zmierza rakieta przeciwnika, należy natychmiast dać pełny ciąg i włączyć osłony. Jeżeli ktoś do nas strzela – podobnie. Pamiętajcie, że kiedy działają tarcze, można używać jedynie broni podstawowej.

Brak już miejsca na opisanie wszystkich niuansów DC, dlatego powoli zmierzam ku

podsumowaniu.

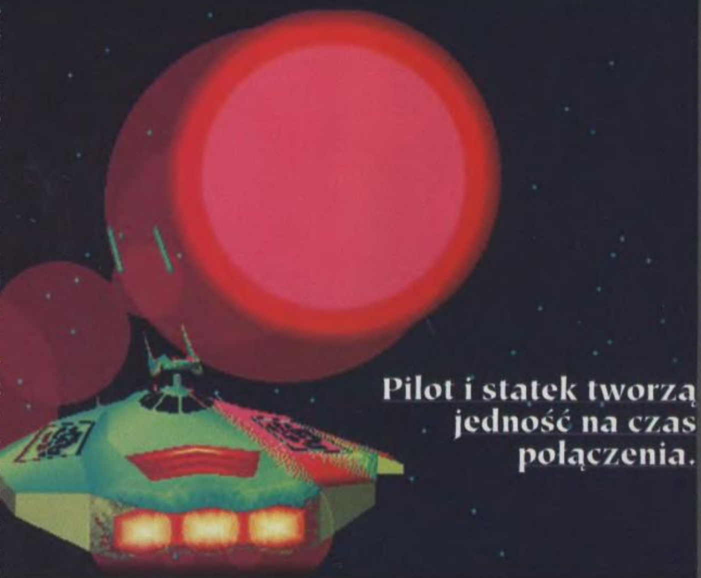
Darklight Conflict to gra na niezwykle wysokim poziomie. Nieznana firma Rage zaskoczyła nas doskonałym wykonaniem i wielką dawką grywalności. Co prawda, niektórzy mogą narzekać na brak filmików między misjami, ale należy pamiętać o czysto zręcznościowym charakterze gry. Jest ona trochę za trudna dla początkujących (momentami także dla zaawansowanych), ale dzięki nowatorskiemu podejściu do tematu (dotąd zarezerwowanego dla LucasArts i Origin), daje dużo przyjemności. W nią się po prostu przyjemnie gra. Polecam ją tym, którzy wahają się, czy kupić XWvTF czy nie. Jeżeli nie macie dojścia do sieci, nie zastanawiajcie się – kupcie DC.

Dark ZooltaR

Ściemnienie



Doskonała gra ze wspaniałą grafiką, dźwiękiem, grywalnością i pilotem z mackami. Miejscami trudna, a nawet cholernie trudna. Mimo to, polecam każdemu.



Pilot i statek tworzą jedność na czas połączenia.



OUTLAWS

Zawsze dokładnie celuj – colt to nie uzi, ma tylko sześć kul w magazynku.

Outlaws jest nowatorską grą 3D. Pojawia się w niej wiele unikalnych pomysłów, warto więc poświęcić jej trochę uwagi.

Na pewno trzeba wspomnieć o broni używanej w Outlaws. Są dwa przyciski odpowiedzialne za dwa sposoby strzelania – szybki i celny tylko na niewielkie odległości oraz wolniejszy, ale bardziej precyzyjny. W zależności od sytuacji należy używać jednego lub drugiego przycisku. Oczywiście, zawsze trzeba dokładnie celować – colt to nie uzi, ma tylko kilka kul w magazynku. (Tutaj chciałbym wszystkich przeprosić za błąd, jaki wkradł się do recenzji Outlaws – Gambler 7/97. Napisałem, że rewolwer głównego bohatera jest 8-strzałowy, a oczywiście jest 6-strzałowy.)

Broń

Piącha – nadzwyczaj skuteczna, jeden cios powala przeciwnika. Jest tylko jedno „ale", trzeba do niego podejść (z drugiej strony – nie jest to takie trudne, jeśli gra się z komputerem).

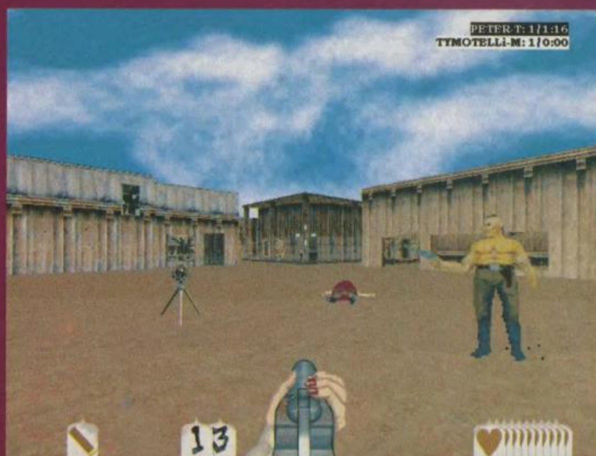
Rewolwer – można strzelać szybkimi seriami z biodra lub celować z wyprostowanego ramienia. Przy stosowaniu pierwszego sposobu szybko tracimy wszystkie naboje; drugi jest dokładniejszy.

Winchester – doskonała, 12-strzałowa, precyzyjna strzelba. Ma całkiem sporą siłę rażenia, stałą – bez względu na odległość, z jakiej strzelamy. Zaopatrzona w celownik optyczny staje się niesłychanie pomocna przy „oczyszczaniu" rozległych terenów.

Śrutówka – broń, której celność drastycznie maleje ze wzrostem odległości, dobra w wielopokojowych, niewielkich pomieszczeniach. Naprawdę odlotowa (kowboje latają i spływają po ścianach), ma tylko jedną wadę – jest jednostrzałowa, trzeba ją ładować za każdym razem. Mimo to, bardzo lubię jej używać.

Podwójna śrutówka – poprzednią pomnóżcie przez 2. Można walić pojedynczo lub z obu luf jednocześnie (przeciwnicy jeszcze ładniej fruwają). Jest to zaj*.* broń. Wyskok zza

Outlaws w sieci



Opcja multiplayer w Outlaws daje kolejną możliwość urozmaicenia zabawy. Menu jest przejrzyste. Łączyć się można przez sieć, wykorzystując protokoły IPX i TCP/IP, przez modem i zwykły kabelek. Gra toczy się na sześciu specjalnie przygotowanych poziomach. Zmierzyć się może do ośmiu graczy (z jednego egzemplarza gry może korzystać trzech). Przewidziane są cztery tryby zabawy, trzy standardowe – deathmatch, teamplay, Capture the Flag – i jeden dość oryginalny – Kill the Fool With the Chicken. Możemy wybrać jedną z sześciu dostępnych postaci. Ci, którzy ukończyli grę, na pewno od razu rozpoznają twarz szeryfa Andersona i pięciu jego największych wrogów.

W Outlaws przez sieć gra się zupełnie inaczej niż w inne gry FPP. Dlaczego?

Otóż po pierwsze, odporność postaci na strzały z każdej broni jest bardzo mała – nawet gdy ma się „zbroję", trzeba grać niezwykle ostrożnie.

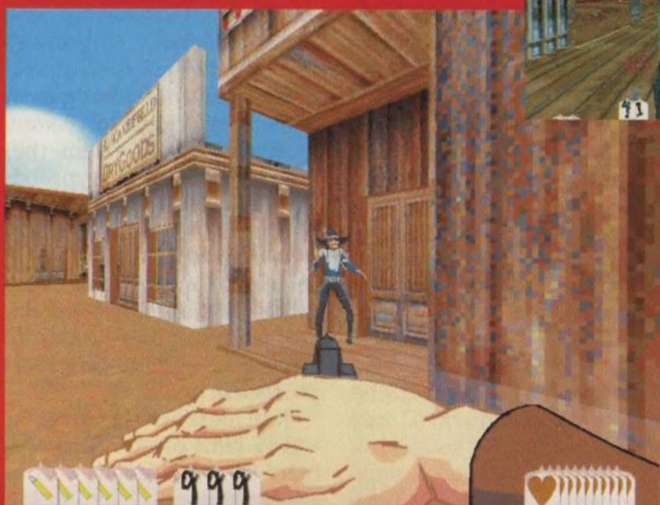
Po drugie, kluczem do szybkiego ustrzelenia przeciwnika jest bardzo dokładne celowanie. Dlatego gra się „z przyczajki". Stosowaniu takiej taktyki sprzyja spora liczba ciemnych zakamarków i przejść. Często się zdarza, że niepostrzeżenie zajdziesz kogoś od tyłu, wtedy dwururka i... a jeśli chcesz, żeby poleciał bardzo wysoko, to kucnij za nim i strzel od dołu.

Po trzecie, trzeba ładować broń. Śrutówka jest jednostrzałowa, dwururka dwu- itd. Sześć kul z kolta wychodzi błyskawicznie.

Wszystko to sprawia, że Outlaws zupełnie nie przypomina pojedynków w Duke Nukem czy Quake'a, gdzie często zupełnie na ślepo [bądź niezupełnie – Alx] strzela się z broni o bardzo dużej sile rażenia. Komu nie zdarzyło się prażyć do niemal wykończonego przeciwnika z Devastatora czy bazuki? Nie miał on wtedy szans... Inaczej jest w Outlaws. Każdy celny strzał zabiera tak duży procent życia, że nigdy nie wiadomo, kto wygra.



Nigdy nie wciskaj przycisku biegania w wodzie!



winkla, bach! i gość nakrywa się nogami. Yeeea!

Obrzyn – wyrzuca z siebie prysznic śrutu. Niszczy wszystko, co porusza się na dystansie ok. 2 metrów przed Tobą. Na większe odległości zupełnie nieprzydatny.

Nóż – dźgamy nim lub rzucamy. W pierwszym przypadku jeszcze skuteczniejszy niż pięść, w drugim – cichy, ale zbyt powolny i zawodny.

Dynamit – niezwykle kłopotliwy w użyciu. Zapala się go jednym przyciskiem, a rzuca innym. Bardzo trudno wyczuć, gdzie spadnie. Lont długo się pali, każdy zdąży uciec – no, chyba że w grze w sieci strzela właśnie z działka. Zanim uda mu się je złożyć, może pięknie polecieć na księżyc.

Szybkostrzelne działko stacjonarne – broń o największej sile i zasięgu rażenia, ale szybkostrzelna za cenę zerowej manewrowości. Z tą kolubryną nie można biegać. W grze z komputerem średnio przydatna, w sieci – no cóż, wbrew pozorom jest bardzo skuteczna, trzeba tylko znaleźć miejsce, w którym nikt nie zajdzie Cię od tyłu.

Inne akcesoria

Apteczki – wiadomo.

Torby medyczne – aktywacja przez naciśnięcie przycisku „użyj przedmiot".

Eliksir – niebieska buteleczka z czerwonym krzyżykiem, dająca maksimum zdrowia.

Niewidzialność – wiadomo.

Zbroja – trzy typy od light do havy, ukryta w sekretnych przejściach. Zabezpiecza Twoją d*.* przed ołowiem.

Luneta – umożliwia korzystanie z winchestera z „celownikiem optycznym". Trzeba dwa razy wcisnąć klawisz wybierający tę broń.

Łopata – w niektórych miejscach, np. przy murach domów, znajdziesz grunt podatny na jej działanie. Pokop trochę (nie w łopatę, oczywiście) i sekret jest Twój.

Pióro i atrament – czasem można znaleźć jakieś kartki leżące na półce. Napisz coś na nich, usłyszysz dziwny dźwięk. Pobiegaj po okolicy, na pewno gdzieś niedaleko otworzyło się tajne przejście.

Łom – gdy przy próbie otworzenia drzwi otrzymasz komunikat, że są zablokowane...

Gwiazda szeryfa – w stopniu bliżej nie określonym zwiększa siłę Twojej broni.

Olej – odpowiedni klawisz włącza lampę olejową. Przydaje się ona w ciemnościach, jednak sprowadza na Ciebie ogień wrogów, których Ty nie widzisz. Dlatego bezpieczniej rozjaśnić monitor i zgasić lampę, bo wtedy sytuacja się odwraca – Ty ich widzisz, a oni Ciebie nie... Bang! Bang!

Klucze i amunicja – wiadomo.

Zupełnie zwyczajne rzeczy

Ciemności – patrz wyżej („olej").

Wysoko umieszczone przedmioty – zasięg skoku zwiększa się kilkakrotnie, gdy skaczesz trzymając bieg. Bieganie jednak męczy, więc trzeba go używać tylko wtedy, gdy to konieczne.

Woda – nigdy, przenigdy nie wciskaj przycisku biegania w wodzie! Powietrze kończy się wtedy szybciej, a płyniesz tak samo. Jednak nie to jest najgorsze. Może się zdarzyć, że (jak to przy bieganiu) zmęczysz się pod wodą, a wtedy poruszasz się bardzo powoli... bul, bul, bul i rybki się cieszą.

Bossowie – każda plansza kończy się pojedynkiem z jakąś szychą ze świata bandytów. Jeżeli boss trafi pierwszy, giniesz od razu, więc strzeż się. Nadchodzące spotkanie łatwo rozpoznać – gość wygłasza trochę dłuższe teksty.

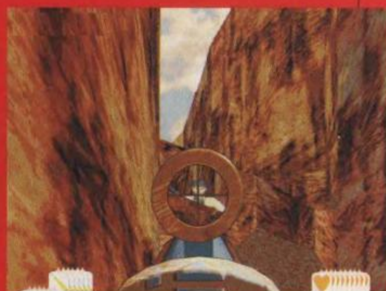
Kilka porad

przydatnych przy przechodzeniu trudniejszych plansz (odnoszą się tylko do tych fragmentów, które mogą Wam sprawiać większe kłopoty).

W tartaku – żeby odnaleźć brakujące trzy koła zębate, biegajcie w kierunku przeciwnym do prądu wody i strzelajcie do czerwonych przełączników. Wtedy zaczną się przesuwać drzwi, otwierając nowe przejścia. Tak znajdziecie dwa koła. Przejście do trzeciego jest tuż przed miejscem, gdzie znaleźliście pierwsze, tylko przełącznik znajduje się wysoko pod sufitem [i nie załamujcie się, siedziałem na tym poziomie dłużej niż na pozostałych – Alx].

W kanionie – gdy znajdziecie urwisko z narysowaną strzałką skierowaną w przepaść, skoczcie tam (zajebiście, mówię Wam). Potem, włócząc się po jaskiniach, znajdźcie urwisko, na którym wyraźnie słychać wycie wiatru. Skoczcie tam tyłem i trzymajcie bieg do przodu – powietrzna winda wyniesie Was wyżej.

Plansza ostatnia (Rancho Big Rock) – po kilku wyczynach na miarę komandosa (hi, hi) zestrzel wiszącą w stodole pakę słomy. Wejdź do dziury wyrwanej w podłodze. Wyjdziesz kominkiem, w sam środek... W bibliotece jest przełącznik w podłodze, uruchamiający na chwilę drzwi na dole – w podskokach pobiegnij tam i wciśnij dźwignię. Gdy znajdziesz drugi kominek wysoko nad sobą, zapal światło i po belkach w ścianie wskocz na górę.



Mam nadzieję, że te informacje pomogą Wam w zabawie z Outlaws. A jest w co się bawić, bo, mimo nie najnowocześniejszej grafiki, to jedna z najbardziej wciągających gier FPP, jakie się ostatnio ukazały.

Westernowy Tymoteoo



LucasArts 1997

IPS CG

3D

PC CD-ROM

Grafika: 50%

Dźwięk: 98%

Ogółem: 90%

Wymagania sprzętowe: 486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

Ostatni nabój



Outlaws przykuło mnie do komputera na wiele godzin. Ciekawie przygotowane misje, doskonale zbudowany nastrój gry, ładne animacje i dobrze rozwiązana opcja multiplayer powodują, że tytuł ten jest bardzo atrakcyjną propozycją dla wszystkich miłośników gier FPP.

C&C: Red Alert

Red Alert to wspaniała gra dla jednej osoby. Pomijając okropne sekwencje wideo i animacje [?! - Alx], można śmiało stwierdzić, że jest jedną z najlepszych gier dostępnych na rynku. Ale człowiek to istota sprytna, a gracze komputerowi to stwory najsprytniejsze ze wszystkich. Zaś komputer? Nie jest przeciwnikiem zbyt wymagającym... Można z nim wygrać bez trudu albo sprytem (np. wysyłając mu pod bazę Cruisera za pomocą Chronosphere czy rozstawiając miny na złożach mineralnych), albo po rosyjsku (50 czołgów jednocześnie).

Firma Westwood dobrze o tym wie. Dlatego na kompaktach do gry Red Alert umieszczono pełny zestaw programów potrzebnych do grania w Red Alert przez sieć. Tak, tak, nie trzeba nic dopłacać ani kupować dodatkowego softu. Jeśli masz modem 28 800, świat stoi przed Tobą otworem!

Uruchamiając Red Alert pod Windows 95, znajdziesz opcję Internet Game. Jeśli już zarejestrowałeś się w Westwoodzie (na CD znajduje się program służący do automatycznej rejestracji), otrzymujesz swoje hasło i login. Gdy wybierzesz Internet Game, komputer połączy Cię automatycznie z serwerem Westwood (Wchat), gdzie podajesz swoje dane. Możesz teraz pogadać z wieloma osobami i pograć, niestety, z jedną tylko osobą - na Wchat nie można grać w więcej niż w 2 osoby (plus Sztuczna Inteligencja). Jeśli chcesz pograć z 7 kolegami, to musisz sobie kupić abonament na specjalne serwery: Kali albo TEN. Ostrzegam też, że serwer Westwooda jest w chwili obecnej przeciążony i próba rozpoczęcia gry może się skończyć wypadnięciem z sieci albo nawet resetem komputera.

Program Wchat ułatwia Ci życie, upraszczając interakcję z ludźmi do klikania myszką i ewentualnego wklepywania obelg. Interfejs Wchat jest łatwy, nie trzeba znać protokołu IRC (jeśli wiesz, co to jest, to dobrze, jeśli nie, jeszcze lepiej). Jeśli chcesz wysłać prywatną korespondencję do uczestnika rozmowy, naciskasz jego imię - już nie trzeba się bawić komendą /MSG, aby prywatnie wyznać komuś miłość. Jeśli chcesz pograć, naciskasz ikonę z sierpem i młotem, jeśli chcesz zmienić kanał, wybierasz inny z listy dostępnych. Obok nazwy kanału podana jest liczba osób obecnych w nim.

Wchat, bo tak się nazywa miejsce, gdzie możesz pograć lub pogadać, składa się z kanałów. Co to jest kanał (channel)? To oddzielona część sieci, z której nie wychodzą rozmowy tam prowadzone. Nie możesz wiedzieć, co dzieje się w kanale, jeśli nie ma w nim Ciebie. Nie możesz też wysyłać informacji poza kanał.

Z kanałów do gry interesują Cię tylko te z Red Alertem. Można wepchnąć się do gierki, jeśli w kanale znajduje się tylko jedna osoba. Ta osoba to gospodarz (host). To on ustala parametry rozgrywki takie, jak liczba jednostek, mapa do gry i inne bajery. Bądź grzeczny, bo jeśli mu się nie spodobasz, może wyrzucić Cię ze swojego kanału. Gdy uzgodnicie wszystkie detale, rozpoczyna się gra: albo Ty i on przeciwko komputerowi (opcja dla mięczaków), albo toczycie ze sobą śmiertelny pojedynek.

Jeśli sam chcesz być gospodarzem gry, naciskasz ikonę z czerwonym młotkiem (he, he). Możesz wtedy wypróbować na swojej ofierze specjalne sztuczki, mając do dyspozycji własną, specjalnie do tego stworzoną mapę. Jeśli drugi gracz nie ma mapy gospodarza, to zostaje mu ona automatycznie wysłana przed rozpoczęciem gry.

Jeśli masz ochotę porozmawiać z kimś przed bitwą, wybierz się do któregoś z Chat Channels. Na Red Alert Channel jest najwięcej osób, zazwyczaj około 80, w tym 20 aktywnie uczestniczy w grze. „Uczestniczy", czyli prosi o pomoc techniczną (tacy są ignorowani), o pomoc w zakończeniu jakiejś misji (są pogardzani), szuka dymu albo wirtualnego (w grze), albo słownego, lub utrudnia innym sesję Wchat (wypełniając ekran obelgami lub ciągle powtarzającym się tekstem, tzw. Flood - zalewanie). Na tym kanale znajdują się też boty, np. @TanyaBot - automatycznie wyrzucający osoby używające wulgaryzmów albo zalewające ekran.

Istnieją też kanały poświęcone innym grom (np. Quake'owi), flirtowaniu, różnego rodzaju głupiemu gadaniu albo pewnym narodom. Tak, tak, czasami pojawia się Polska lub Poland Channel. Można stworzyć własny kanał do rozmowy, nadając mu dowolną nazwę. Jako gospodarz takiego kanału możesz wybierać grono uczestników za pomocą opcji Kick, poza tym masz frajdę, jeśli ludzie w ogóle do Ciebie zaglądają. Trzeba wspomnieć, że najczęstszym tematem rozmów w kanale Red Alert jest krytyka graczy stosujących taktykę tank-rush (patrz dalej).

Taktyki multiplayer

Granie z innym człowiekiem to coś zupełnie innego niż przeciwko komputerowi. Komputer nie zaatakuje Twojego Construction Yard po 3 minutach gry pojazdem APC wypełnionym Engineers, komputer nie ustawi swojego Construction Yard w środku Twojej bazy za pomocą Chronosphere i MCV, komputer nie zaatakuje Cię setką czołgów...

Komputer nie jest przeciwnikiem zbyt wymagającym. Można z nim wygrać dzięki przewadze intelektu lub... siły (50 czołgów).

Najprostszy sposób wygrania przeciwko komputerowi lub żywemu przeciwnikowi to zbudowanie 5 fabryk, które szybko skonstruują 100 czołgów. Taka siła pokona każdą linię obrony - jest to wspomniana wcześniej taktyka tank-rush. Żeby pokonać cwaniaka grającego w taki sposób, trzeba być albo bardzo pomysłowym, albo również zbudować 100 czołgów do obrony swojej bazy.

Istotą gry multiplayer jest przesada. Trzeba przesadzać z liczbą czołgów, piechurów, budynków newralgicznych i harvesterów. Nowicjusza łatwo rozpoznać po tym, że ma jeden Construction Yard, dwie



Metalowe emblematy Radzieckich i Aliantów, płyta CD z muzyką z gry, koszulki Red Alert. Wszystko to miłośnicy gry mogą kupić (sumaryczna cena 40 USD) w internetowym sklepie Westwood

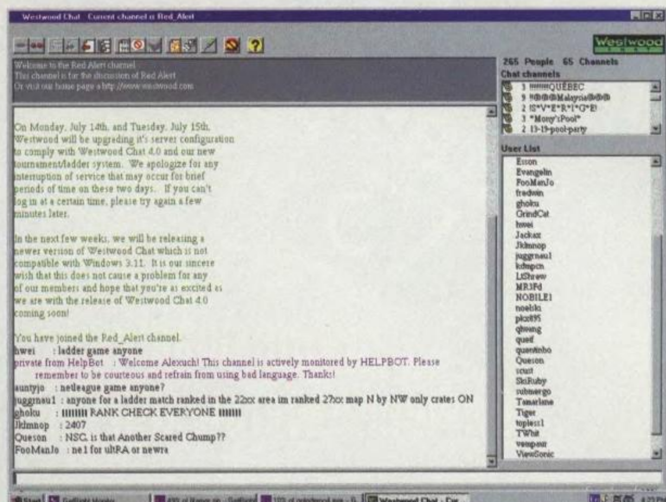
Istotą gry multiplayer jest przesada.

War Factory i jedną Refinery, podczas gdy doświadczony gracz ma już pięć Construction Yard, dziesięć War Factory i pięć Refinery, plus dużo Samów i Tesli.

Aby zwyciężyć, trzeba jednocześnie rozwijać bazę, instalacje obronne i wojsko. Zasada prawidłowego rozwijania bazy polega na tym, że najpierw trzeba zbudować rafinerię, potem baraki, potem dwie fabryki, znów rafinerię i następne dwie fabryki. W tym samym czasie musisz wyszkolić wielu piechurów z rakietnicami i wybudować dużo harvesterów. Piechurzy obronią Cię przed najazdami i nalotami, a harvestery uzupełnią fundusze. Aby mieć ciągły dopływ gotówki, potrzebnych jest ok. 15 harvesterów.

taktyką ludzkich graczy jest masowy nalot. Sześć samolotów MiG lub Longbow zniszczy każdy budynek lub jednostkę. Musisz pilnować, aby nie doleciały do celu. Buduj więc wysunięte placówki obrony plot., otoczone piechurami rakietowymi. Zawsze miej ruchomą rezerwę czołgów i piechurów do obrony bazy przed desantami i nagłymi atakami. Rosjanie powinni otoczyć bazę wilczurami.

Otocz swoje Construction Yard, Tech Centres, Radar Site, Samy i Tesle murami betonowymi, ochroni to je przed infiltracją i desantem wrogich Engineers, powstrzyma też pociski czołgów przeciwnika.





Obserwuj ciągle, co przeciwnik robi – „wiedzieć" znaczy „zapobiegać".

Gdy jesteś już pewien, że atak wroga na pojedynczy budynek czy jednostkę (Construction Yard czy harvester) nie pozbawi Cię szans na zwycięstwo, możesz pomyśleć o pierdołach typu Missile Silo czy Chronosphere.

Grę multiplayer zazwyczaj wygrywa się dzięki fabrykom. Jeśli masz przewagę produkcyjną i ekonomiczną, musisz tylko uważać, żeby nie popełnić błędów (na przykład wysyłając wszystkie swoje jednostki przeciwko bazie przeciwnika w momencie, gdy on stosuje desant plus atak lotniczy, plus bombę jądrową) i wygrałeś bitwę. Ale uważać trzeba do końca, bo nigdy nie wiadomo, co wróg spróbuje zrobić.

Drugą najpopularniejszą (po ataku hordy czołgów)

Jeśli chciałbyś dowiedzieć się więcej o strategiach gry w Red Alert, zajrzyj na strony WWW poświęcone tej grze. Są wypełnione dobrymi radami.

Jako nowicjusz w RA, zostaniesz prawdopodobnie rozniesiony przez pierwszego lepszego gracza. Dobrym treningiem przed walką internetową jest opcja Skirmish z 6 AI – nabierzesz nawyku szybkiej rozbudowy bazy i skutecznej obrony.

Ostatnia rada: obserwuj ciągle, co przeciwnik robi – „wiedzieć" znaczy „zapobiegać".

Jeśli czujesz się na siłach, możesz się zapisać do ligi RA, np. pod WWW.THELADDER.COM czy WWW.NETLEAGUE.COM. Ja wolę „drabinkę", bo łatwiej się awansuje i nie można oszukiwać przy meldowaniu wyników bitew (tylko przegrany może informować o wyniku). The Ladder jest zdominowana przez zwolenników tank–rush. Dużym problemem jest osiągnięcie pierwszych szczebli „drabiny", bo nikt nie chce grać z nowicjuszem. Pozycję w lidze można poprawić, wygrywając z wyżej uplasowanym przeciwnikiem. Awansujesz wtedy o połowę różnicy Waszych rang (np. jesteś na miejscu 2000 i wygrywasz z numerem 1000 – dostaniesz się na 1500). W Netleague można zdobyć nagrody za dobre miejsce lub za passy wygranych gier. Istnieje też turniej RA, można się jeszcze chyba dopisać. W chwili gdy powstawał mój tekst, „drabina" zmieniała serwer i nie wiem, czy dalej znajduje się pod tym adresem.



Osoby łączące się z Internetem za pomocą modemu (do gry potrzeba minimum 28 800, do rozmowy wystarczy nawet 14 400) powinny pamiętać, że każda gra przez Internet zabiera dwie godziny czasu: godzina szukania przeciwnika i próby połączenia się, godzina grania. To znaczy, że każda gra zwiększa o 7 zł rachunek telefoniczny, płacony TP SA. Nie wszystko więc wliczone jest w cenę gry, JESZCZE [i dopóki TP SA będzie monopolistą, zawsze – Alx]. Zresztą 150 zł za 2 kompakty plus wejście w internetowy świat rozgrywek międzyludzkich – to bardzo tanio.

Dusabre

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Virgin/Westwood 1996

IPS CG

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 81%

Dźwięk: 85%

Ogółem: 90%

Wymagania sprzętowe:
DOS – 486 DX2/66, 8 MB, CD-ROM 2×;
Windows 95 – Pentium, 8 MB RAM

INTERACT® by Multi-Styk przedstawia V3

JEDYNY SPOSÓB NA MISTRZOSTWO W WYŚCIGACH SAMOCHODOWYCH!

Wersja dla konsol 299,99 zł*

Profesjonalna kierownica z pedałami.
Dostępne wersje: PC, SONY PlayStation, Nintendo 64.

Wersja dla PC 309,99 zł*

Przycisk L2
Przycisk L1
Pedał hamulca
Pedał gazu
8 kierunkowy CONTROL PAD
Setting LED
Przycisk SET
Przycisk AUTO-FIRE
Przycisk AUTO-FIRE
Przycisk R2
Przycisk R1
Przyciski A, B, C, D
AUTO-FIRE LED
Kółko kierownicy o średnicy 25 cm
Podstawka na stopy przeciwślizgowa
Podstawka stała albo wkładana między nogi

Sprzedaż detaliczna:
Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; **Bydgoszcz**: CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 70/3; **Bytom**: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; **Chorzów**: COMP-TRONIC, ul. Chrobrego 22; **Czechowice-Dziedzice**: PERFEKT, ul. Moniuszki 2; **Częstochowa**: EMPiK, al. N. M. P. 63/65; Dom Handlowy „SCHOTT", ul. Kościuszki 1a; „GOLDREGEN", al. N. M. P. 11; **Dąbrowa Górnicza**: GIALLO, ul. 3-go Maja 4; **Elbląg**: EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk**: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia**: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Jaworzno**: ART-COM, ul. Grunwaldzka 120; **Kalisz**: ULISSES, ul. Śródmiejska 26; **Katowice**: EMPiK, ul. P. Skargi 6; Supermarket BELG, ul. Przemysłowa 3; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p. ul Mickiewicza 4; **Kielce**: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Koszalin**: JATRA, ul. Zwycięstwa 4a; **Kraków**: CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103;GIGA, ul. Wiślicko 10; **Łomża**: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź**: EMPiK, ul. Piotrkowska 81;MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz**: JOY COMPUTER, ul. Jagielońska 3; BAJ PC TEK, ul. Wąsowiczów 10 ; **Oświęcim**: LES&LES, Rynek Główny 6; **Poznań**: MPiK, ul. Ratajczaka 44; **Radom**: HST, ul. Żeromskiego 4; **Rybnik**: AGNUS, ul. Rynek 4; **Rzeszów**: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; **Sandomierz**: GAMBIT COMEX, ul. 11-go Listopada 5; **Sosnowiec**: TRISTAR, ul. Modrzejowska 12; Sklep komputerowy, ul. Warszawska 12; **Stalowa Wola**: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin**: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42; **Tarnobrzeg**: GAMBIT, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń**: EMPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa**: EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Peteca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15;ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; **Wrocław**: EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; EXE, ul. Szewska 6/7; DYSKLAND, ul. Szewska 75, ul. Podwale, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra**: EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie,
tel. (022) 15-68-44, 813-39-04, fax 15-68-43.



** - sugerowana cena detaliczna z podatkiem VAT.*

UWAGA! Wszystkie joysticki, joypady, kierownice i inne akcesoria firmy INTERACT posiadają 12-miesięczną gwarancję.